8/98 Ausgabe 15 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ■ Dänemark dkr 16,- ■ Italien Lit 4.200 ■ Luxemburg lfr 86,- ■ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ■ Schweiz sfr 3,90 ■ Griechenland DR 700,- ■ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC VERLAG
4 394373 903904 08

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NIN

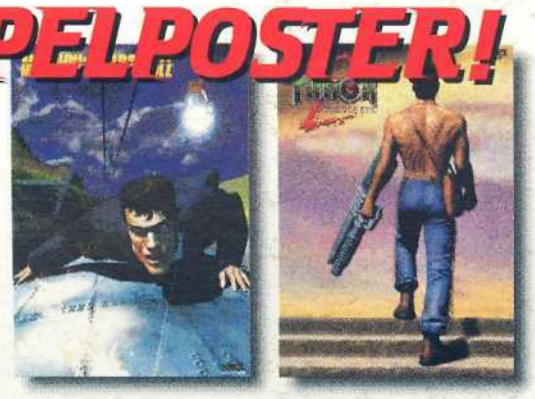
NUR DM 3.90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

RARE-SPECIAL
Neue Hits der Diddy Kong-Macher enthüllt

TUROK 2
Sensationell: Der Action-Hammer angespielt!

MIT DOPPELPOSTER!

Mission: Impossible & Turok 2



WWF WARZONE ▪ QUEST 64
F1 WORLD GRAND PRIX ▪ ISS 98
14 N64-Sommerhits erstmals gespielt!

DIE N64-HOFFNUNG

MISSION: IMPOSSIBLE
Großer Vorabtest: Das Spiel zum Kino-Hit auf dem Prüfstand

Extradick: Jetzt mit 84 Seiten • 16 Seiten Komplettlösungen: Banjo-Kazooie, Forsaken • Schon getestet: ISS 98, Quest 64, Off Road Challenge, Iggy's Reckin' Balls • Angespielt: WWF Warzone, Twelve Tales: Conker 64, Earthworm Jim 3D, Glover u.v.a. • Mit Sammelkarten, Charts u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

DIE WELT HAT SICH VERÄNDERT.

FORSAKEN™

"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL

10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1,4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64

HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

www.acclaim.net

Forsaken TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment Ltd.

N-ZONE

UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

N-Zone ist die Nummer 1!

Nun ist es offiziell: N-Zone ist das meistverkaufte Nintendo-Fachmagazin Deutschlands! Mit einer verbreiteten Auflage von 61.345 Exemplaren sicherte sich die N-Zone laut IVW im 2. Quartal '98 die Führung unter den Nintendo-Special Interest-Titeln. Dafür wollen wir uns natürlich ganz herzlich bei euch bedanken, und zwar wie gewohnt nicht nur mit ein paar freundlichen Worten, sondern mit einer (vorläufig einmaligen) Heftumfangserweiterung auf 84 Seiten, die sich in dieser Ausgabe ganz besonders anbietet. Dadurch sind wir nämlich in der Lage, die Masse an neuen N64-Spielen gebührend zu präsentieren. Freuen dürft ihr euch u. a. auf eine vierseitige Reportage zu Mission: Impossible, aktuelle Berichte zu Perfect Dark, Twelve Tales, Jet Force Gemini, WWF Warzone, F1 World Grand Prix und Glover sowie brandheiße Tests zu Iggy's Reckin' Balls, ISS 98 und Quest 64. Außerdem gibt es Komplettlösungen zu Banjo-Kazooie und Forsaken sowie zahlreiche Cheats und Codes. Viel Spaß!

Hans Ippisch
Hans Ippisch
Chefredakteur

Neu! Jetzt mit 84 Seiten inkl. Poster & Sammelkarten

INHALT

ANGESPIELT

Cruis'n World	Das Cruis'n USA-Sequel	23
Earthworm Jim 3D	Der Nachfolger des Shiny-Klassikers	22
F1 World Grand Prix	Endlich! Die Formel 1-Sensation	24
Glover	Hasbros N64-Debüt angespielt	26
Jet Force Gemini	Das 3D-Shoot 'em Up von Rare	17
Mission: Impossible	Infogrames' erster N64-Megahit	8
Perfect Dark	Der Nachfolger zum Bond-Spiel	12
Turok 2: Seeds Of Evil	Jetzt im Redaktions-Vorabtest	18
Twelve Tales: Conker 64	Rares neuester Mario-Konkurrent	16
WWF Warzone	Besser als WCW vs. NWO?	20

TESTS

Iggy's Reckin' Balls	Überraschungshit von Iguana	48
Int. Superstar Soccer 98	Der ISS64-Nachfolger getestet	50
Off Road Challenge	Off Road-Spaß von Midway	38
Quest 64	Holy Magic Century getestet!	52

SPECIAL

Mini Classics	Die Mini-Game Boys getestet!	29

POSTER

Turok 2	39-42
Mission: Impossible	43-46

SAMMELKARTEN

Banjo-Kazooie	83/84
Forsaken	83/84
Nintendo-ABC	83/84
Wetrix	83/84

SPIELENEWS

Chameleon Twist 2	7
Design Mon 3D	4
Extreme G 2	6
F-Zero X	4
Goemon 2D	5
Mother 3	4
NBA Jam 99	4
NFL Quarterback 99	5
Top Gear Overdrive	6

NEWS

Aus den USA	6
Aus Japan	4
Game Boy-News I	5
Game Boy-News II	7
Game Boy-Camera	5/7
Kurz & Knapp	7

SPIELELEXIKON

Über 250 Spiele auf 5 Seiten	30

T&T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Banjo-Kazooie, Teil 1	60
Forsaken, Teil 1	66

T&T: CHEATS & CODES

All Star Baseball 99	59
Banjo-Kazooie	59
Bio Freaks	59
Chopper Attack	58
MLB feat. K. Griffey	58
Off Road Challenge	58
Quest 64	58
Wetrix	59

LESERTIPS

Forsaken	76
F1 Pole Position	76
Kobe Bryant in NBA Courtside	76
Mystical Ninja	76
Wetrix	76

RUBRIKEN

Chart-Attack	36
Impressum	81
Kleinanzeigen	78
Leserbriefe	54
Vorschau	82

Mission: Impossible 8

Mission: Impossible kommt! Wir unterzogen die fast fertige Version der lange erwarteten Filmumsetzung endlich einem Vorabtest und zeigen auf vier Seiten die besten Szenen.

Turok 2: Seeds Of Evil 18

Erstmals konnten wir den Action-Hit des Jahres in der Redaktion ausführlich probespielen. Das Ergebnis sind die ersten echten Spiel-Bilder der N64-Version, die man gesehen haben muß!

Rare-Special 12

Wir stellen auf vier Seiten die neuen Hits der Diddy Kong Racing-Macher vor: Perfect Dark findet ihr auf den Seiten 12 und 13, Twelve Tales: Conker 64 auf der Seite 16 und Jet Force Gemini auf der Seite 17.

Die Ruhe vor dem Sturm? Das übliche Sommerloch? Das endgültige Scheitern des Nintendo 64 in Japan? Diese Fragen verdeutlichen, wie es um den Nintendo 64-Markt in Japan bestellt ist. Nach wie vor können sich nur einzelne N64-Titel kurzzeitig in den japanischen Verkaufscharts für alle Systeme plazieren. Ein zweistelliger Marktanteil oder gar eine führende Position unter den Video-Spielekonsolen bleibt dem N64 weiterhin vorenthalten. Selbst der für Videospiele-Verhältnisse schon uralte Game Boy oder der Sega Saturn, der noch dieses Jahr abgelöst wird, sind derzeit erfolgreicher. Wie geht es weiter?

Nintendos Geheimplan?

Nintendo ist sich sicherlich bewußt, wie kritisch die Situation des Nintendo 64 in Japan ist. Sollte nicht spätestens zum Weihnachtsgeschäft ein echter Millionenseller für das Nintendo 64 erscheinen, dann sieht die Zukunft der 64 Bit-Konsole zumindest in Nintendos Mutterland alles andere als rosig aus. Nachdem das Erscheinen des 64DD selbst in Japan in Frage gestellt wird und weil das ehemalige Disc-Vorzeigespiel Mother 3 mittlerweile zu einem Modulspiel werden soll, ruhen alle Hoffnungen auf Zelda: The Ocarina Of Time, das wohl im September oder Oktober erscheinen wird. Außerdem wurden kürzlich der Preis des N64 auf 14.000 Yen gesenkt und die R&D-Abteilung deutlich umstrukturiert. Die Entwicklungszeit von Spielen, die derzeit zwischen zwölf und 18 Monaten liegt, soll auf sechs Monate verkürzt werden. „Wir werden Spiele machen, wie sie so noch keiner gesehen hat", meinte Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto im japanischen Fachmagazin „The 64 Dream". Man wird sich reorganisieren, so daß die Mitarbeiter neue Dinge ausprobieren und neue Energie schöpfen können. Die erste Maßnahme: Das Zelda-Team soll nach der Fertigstellung von Zelda: Ocarina Of Time in zwei separate Gruppen aufgeteilt werden, wobei die eine eine Art Fortsetzung von Zelda 64 entwickelt, während die andere ein völlig neues Spiel auf Basis der Zelda-Engine erstellt.

Der Import-Test zum Spielebaukasten Design Mon 3D folgt in der nächsten Ausgabe.

Zelda: The Ocarina Of Time soll im Herbst endlich in Japan erscheinen.

Merkwürdig: Sogar Mother 3 (alias Earthbound) ist mittlerweile als Modulspiel in Planung.

Neue Software!

Einige äußerst interessante Projekte erschienen in den letzten Wochen in Japan. Neben Jikkyou World Cup 98 Soccer 98 (alias ISS 98), das wir auf den Seiten 50 und 51 schon testen, wurde außerdem der innovative Spielebaukasten Design Mon 3D veröffentlicht, das wir in der nächsten Ausgabe vorstellen werden. Außerdem hoffen wir darauf, daß das langerwartete F-Zero X pünktlich am 14.7.98 erschienen ist, womit auch zu diesem Titel ein Import-Test in der Ausgabe 9/98 möglich ist.

Import-Fans aufgepaßt: Am 14.7.98 soll F-Zero X endlich in Japan erscheinen.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Import-Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 10.7.98: Star Soldier: Vanishing Earth; 14.7.98: F-Zero X; 17.7.98: Super Robot Spirits; Juli: Choro Q64; 1.8.98: Pokemon Stadium

NBA JAM 99

Jam again!

Bis auf die bislang arg flachen Zuschauerreihen gibt es an NBA Jam 99 nichts auszusetzen.

Acclaim hat sich sogar den Begriff „Hi-Rez" schützen lassen, der die Verwendung von hochauflösender Grafik verdeutlichen soll.

Die Sehnsucht nach einem richtig guten Basketballspiel für das Nintendo 64 ist zwar nicht mehr so groß, seit das mit 85% bewertete Kobe Bryant in NBA Courtside in Deutschland erhältlich ist, doch als wir eine frühe Demoversion von NBA Jam 99 das erste Mal bei uns in der Redaktion am Nintendo 64 laufen ließen, war uns allen klar, daß Iguana nach NFL Quarterback Club 98 und All Star Baseball 99 einen weiteren Megahit landen wird. Auch wenn man bei dieser Version noch nicht aktiv ins Spiel eingreifen konnte – die wichtigsten Merkmale sind schon jetzt klar: NBA Jam 99 ist kein reines Fun-Game mehr, in dem jeweils zweiköpfige Teams antreten, sondern (auf Wunsch) eine waschechte Simulation, in der alle 29 NBA-Teams mit 300 originalgetreu nachgebildeten Spielern aus der 98/99er-Saison in den echten Arenen antreten. Fünf verschiedene Spielmodi (Shoot Out, Exhibition, Season, Custom Season, Play Off), Live-Kommentierung durch Dan Roberts von Utah Jazz, ein Spielereditor und die Möglichkeit, bis zu 4 Spieler gleichzeitig mitmachen zu lassen, sprechen für sich. Das auffälligste Merkmal ist aber zweifellos die von Acclaim als HiRez-Grafik bezeichnete Optik, die mit einer hohen Grafikauflösung alle anderen Basketballspiele grobkörnig und verwaschen aussehen läßt. Der einzige Haken an NBA Jam 99 ist, daß wir uns noch bis Dezember gedulden müssen, bis das Modul in Deutschland erhältlich sein wird. Schon jetzt ist aber klar, daß NBA Courtside und NBA Pro 98 einen harten Konkurrenten auf dem Parkett erwarten dürfen, der nicht nur optisch, sondern auch spielerisch einiges auf dem Kasten hat. Der Name Iguana garantiert nun einmal Qualität, wie sie sonst keine 3rd-Party bietet.

Erstaunlich! NBA Jam 99 wird die Saisondaten der hoffentlich stattfindenden 98/99er-Saison bieten.

NFL Quarterback Club 99

Touch Down!

Die Präsentation von NFL Quarterback Club ist gewohnt „trendy“ und übersichtlich.

Die Sportspiel-Sensation des Jahres 1997 wird erwartungsgemäß fortgesetzt! Im Vergleich zu NFL Quarterback Club 98, das übrigens das meisterverkaufte N64-Sportspiel überhaupt ist, konnte man die Optik sogar noch weiter verbessern, was auf die Verwendung einer komplett neuen 3D-Engine zurückzuführen ist, die natürlich auch auf die 640x480 Pixel darstellende „HiRez“-Optik zurückgreift. Das Ergebnis sind natürlichere und schnellere Animationen, die nichts mehr mit den etwas hölzernen Bewegungsabläufen des Vorgänger zu tun haben. Zusätzlich zu den 31 NFL-Teams treten auch die 6 NFL Europe-Teams in ihrer originalgetreuen Besetzung an. Neben einem neuen Passing-System achtete man auch auf eine Verbesserung der Künstlichen Intelligenz der Spieler, was von New York Jets-Offensive Coordinator Charlie Weis überwacht wurde. Der beliebte Manager-Teil inklusive Trading, Drafting und Signing bleibt komplett erhalten. Ab Oktober dürfen alle American Football-Fans auch in Deutschland wieder auf Touch Down-Jagd gehen.

Iguana revolutioniert mit seiner „HiRez-Optik“ weiterhin das Sportspielgenre.

Diese Screenshots stammen von der Demo-Version, die wir in der Redaktion zur Verfügung hatten.

Goemon 2D

Goemon kehrt zurück!

Mystical Ninja starring Goemon ist kaum in Deutschland erschienen, da kündigt Konami in Japan bereits eine Fortsetzung der Goemon-Reihe an, allerdings eine, mit der man so nicht gerechnet hat. Goemon soll demnächst nämlich in einem schicken Jump&Run in der Art von Yoshi's Story neue Abenteuer erleben. Neben einer wirklich überzeugenden Optik ist ganz besonders der 2 Spieler-Modus erwähnenswert, in dem sogar zwei Personen gleichzeitig antreten dürfen. Als zweiter Charakter tritt dann Ebisumare in Erscheinung. Das Spiel soll in Japan noch im Herbst erscheinen, man darf natürlich davon ausgehen, daß dieses Game auch in Deutschland erscheinen wird. Wir halten euch auf dem laufenden.

Die Hintergrundoptiken sind zweidimensional, dafür aber scharf.

Trotz Seitenansicht bleibt ein schöner 3D-Effekt erhalten.

Ende Juni war es endlich soweit: Die lange erwarte Game Boy-Camera und der dazugehörige Game Boy-Printer erschienen endlich in Deutschland. Wie wichtig dieses Produkt für Nintendo ist, zeigt die Tatsache, daß die Einführung der möglicherweise coolsten Videospiele-Peripherie von einer groß angelegten TV-Kampagne und aufwendiger Point Of Sales-Promotion begleitet wird. Wir nahmen für euch die beiden preiswerten Accessoires unter die Lupe, die sich in Japan bereits millionenfach verkauften, und sagen euch, warum Nintendo auch weiterhin als innovativster Videospielehersteller überhaupt gelten wird.

Digital-Fotografie für DM 99,-?

Der Game Boy wird auch weiterhin eine der beliebtesten Konsolen überhaupt bleiben. Dafür sorgen die Game Boy Camera und der Game Boy Printer. Mit ersterem kann man wirklich erstaunliche Schwarzweiß-Bilder der Umgebung machen, mit letzterem kann man diese auf einem gerade einmal 3,5 cm breiten Papierstreifen ausdrucken, der mit einer klebrigen Rückseite versehen ist. Weil man die Linse um 180 Grad drehen kann, hat man stets eine optimale Kontrolle über das Bild, das man gerade machen kann. Insgesamt passen 30 Bilder auf das Modul, das natürlich mit einer Batterie versehen wurde. Ob man damit nun Gesichter, Gegenstände oder die Umgebung aufnehmen will, spielt keine Rolle. Das Bild stellt sich automatisch scharf, wobei die Helligkeit und der Kontrast bequem eingestellt werden können. Die Bedienung des mit Batterien ausgestatteten Druckers erfolgt ähnlich unkompliziert, er wird ganz einfach über das sowohl mit dem normalen Game Boy als auch mit dem Pocket-Game Boy komfortablen Connect-Kabel angeschlossen und fertigt dann innerhalb von weniger als dreißig Sekunden einen passablen Ausdruck an, der dem etwas pixeligen Schwarzweiß-Bild in der Qualität merkwürdigerweise sogar überlegen ist. Aus technischen Gründen ist es leider (noch) nicht möglich, die Bilder in einen PC einzuspeisen und/oder sie auf einem anderen Drucker auszugeben. Der Gag an den Ausdrucken ist die Klebeschicht an der Rückseite, die man freilegen kann, indem man die dünne Schutzschicht entfernt. Dadurch lassen sich die Mini-Bilder beinahe überall hinkleben!

So sieht der Game Boy Pocket mit aufgestecker Game Boy Camera aus. Das „Auge“ läßt sich um 180 Grad drehen.

Was kostet der Spaß?

Gemessen an der technischen Qualität ist das Zubehör wirklich günstig. Die in unterschiedlichen Farben erhältliche Game Boy Camera gibt es für weniger als DM 100,-, den passenden Drucker für DM 119,- bis DM 129,-. Dadurch dürfte die Entscheidung nicht schwer fallen, denn es gibt derzeit kaum einen cooleren Partyspaß. Außerdem kann man auch in der Schule oder am Arbeitsplatz witzige Schnappschüsse machen! Was man sonst noch damit machen kann, verraten wir auf der nächsten Seite der ausnahmsweise aufgestockten Game Boy-News!

Ohne den kleinen Game Boy Printer macht die Game Boy Camera nur halb soviel Spaß.

Dieser selbstklebende Ausdruck (im Bild: N-Zone-Fan Anna) ist in der Original-Größe abgedruckt.

Nintendo zeigt Stärke und erkämpft sich die Marktführung zurück! Die ersten 15 Monate nach der Einführung dominierte das Nintendo 64 das Videospielegeschehen zwar in den USA, doch die ausgedehnte Spieledürre in den ersten fünf Monaten des Jahres 1998 ließ Nintendos 64 Bit-Konsole auf den zweiten Platz zurückfallen. Mit Millionensellern wie All Star Baseball 99, Major League Baseball featuring Ken Griffey jr, dem kürzlich erschienenen Banjo-Kazooie und der technisch und spielerisch erstklassigen Fortsetzung der berüchtigten Midway-Beat 'em Up-Serie konnte Nintendo jedoch wieder mächtig Boden gutmachen...

Nintendo kämpft!

Die E3 fand eigentlich zu einem ungünstigen Zeitpunkt statt, zumindest aus der Sicht von Nintendo Of America. Gerade zwischen Januar und Mai hatte Amerikas erfolgreichster Softwarepublisher keine echten Bestseller zu bieten, was in den pünktlich zur E3 veröffentlichten Markübersichten einen dementsprechend niedrigen Marktanteil für das Nintendo 64 zur Folge hatte. Die Situation hat sich seitdem allerdings deutlich gewandelt. Kobe Bryant in NBA Courtside und 1080° Snowboarding plazierten sich bereits während der E3 in den Charts, und Anfang Juni übernahmen schließlich Major League Baseball featuring Ken Griffey jr., All Star Baseball 99 und die Fortsetzung von zwei berüchtigten, da indizierten Action-Reihen die Führung. Zusätzlich konnten auch noch Titel wie Forsaken und Quest 64 anständige Marktanteile einfahren. Wenn alles glatt geht, dann sollte das Nintendo 64 schließlich im Juli endgültig den Sprung zurück an die Spitze geschafft haben, und zwar mit Banjo-Kazooie, das weltweit aufgrund seiner unglaublichen Qualität für Staunen sorgt (auffällig ist übrigens, daß Banjo-Kazooie in Japan erst im Herbst erscheinen wird). Extrem gute Chancen auf hohe Verkaufszahlen dürfte übrigens auch Mission: Impossible haben, das mit einer Multimillionen-Dollar-Kino- und TV-Werbekampagne ab dem 29.7.98 eingeführt wurde. Wirft man einen Blick auf die restlichen Highlights des Jahres, dann darf man bei Nintendo Of America beruhigt sein: F-Zero X, Turok 2, Twelve Tales: Conker 64, ISS 98, NFL Quarterback 99, Madden NFL 99, NHL 99, Star Wars: Rogue Squadron und nicht zuletzt natürlich Zelda: The Ocarina Of Time sind ebenfalls für Spitzenpositionen in den Charts gut.

Achtung! Int. Superstar Soccer 98 wird sogar schon ab dem 26. August in den USA erhältlich sein.

Gex 3D von Crystal Dynamics soll am 26. August endlich in den USA erscheinen.

Schade! Mission: Impossible wurde kurzfristig auf den 17. Juli verschoben.

Major League Baseball featuring Ken Griffey jr. behielt im Wettstreit mit Acclaims All Star Baseball die Oberhand.

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA: 29.7.98: Mission: Impossible; 27.7.98: F1 World Grand Prix; 4.8.98: WWF Warzone; 26.8.98: Gex 3D: Enter the Gecko; Int. Superstar Soccer 98

Int. Design-a-bike-Contest

1500 Extreme G 2-Einsendungen!

Daß unser exklusiver Extreme G 2-Wettbewerb für Aufsehen sorgen wird, hatten wir durchaus erhofft, daß wir jedoch rund 1.500 Einsendungen mit größtenteils sehr brauchbaren Design-Entwürfen bekommen würden, übertraf dann doch unsere kühnsten Erwartungen! Sogar Acclaim zeigte sich überwältigt von dem Interesse und versank wortwörtlich in der Post, die in Form von zwei Riesenpaketen von uns nach München geschickt wurde. PR-Executive Stefan Luludes wählte in tagelanger Arbeit die interessantesten Einsendungen aus, die derzeit zusammen mit den Beiträgen aus dem Rest der Welt bei Probe in England ausgewertet werden. Ob es ein deutscher Teilnehmer schafft, eines der fünf möglichen Bikes mit seinem Design zu verzieren, war zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch nicht klar. In der kommenden Ausgabe sollten wir euch jedoch die Gewinner mitteilen können. Übrigens, seit kurzem gibt es den Vorgänger Extreme G in einer Limited Edition zusammen mit einer Musik-CD zum Preis von DM 99,-!

Claudia Berdica, Morris Hebecker und Sandra Glagla (v.l.n.r.) werteten mit Stefan Luludes (nicht im Bild) die Einsendungen aus.

Seit kurzem gibt es eine Extreme G-Special Edition mit einer beigepackten Musik-CD für DM 99,-.

Top Gear Overdrive

Der Top Gear Rally-Nachfolger

Unverständlicherweise behaupten zwar noch immer sehr viele, daß es auf dem Nintendo 64 kein vernünftiges Autorennspiel gibt, diese Leute haben wohl aber Top Gear Rally noch lange genug gespielt, denn sobald man sich in diesem Rally-Game einmal in die zweite Saison gespielt hat, verblüfft es mit flinker Optik und gutem Gameplay. Auf diesen Zutaten baut auch der Nachfolger Top Gear Overdrive auf, der noch dieses Jahr erhältlich sein soll. Außerdem konzentriert man sich darauf, die besten Elemente der SNES-Vorgänger wiederzubeleben. So sollen packende Mehrspieler-Modi (bis zu 4 Teilnehmer) mit Rennen gegen den Computer, Nitro-Boosts und Power-Ups enthalten sein. Die mit mehr Polygonen versehenen Fahrzeuge (insgesamt 8 an der Zahl) darf man über sieben verschiedene Strecken dirigieren. Einzig und alleine der Paint Shop-Modus wird nicht mehr enthalten sein! Einen ausführlichen Bericht liefern wir euch in einer der nächsten Ausgaben!

Die Rennen führen diesmal auch durch richtige Städte.

Super! Top Gear Overdrive hat einen 4 Spieler-Modus zu bieten.

Chameleon Twist 2

Chamäleon-Comeback

Die knuddelige Chamäleon-Sippe von Sunsoft kehrt auf das Nintendo 64 zurück, allerdings nicht, ohne daß entscheidene Verbesserungen bei der 3D-Grafik vorgenommen wurden. Das Gameplay bleibt prinzipiell gleich: Nach wie vor hüpft man mit den verschiedenfarbigen Saurier-Nachfahren durch sechs kunterbunte Levels, welche Schloß-, Wolken- und typisch japanische Jidaigeki-Szenarien enthalten. Der Unterschied zu anderen Jump&Runs liegt in der ausfahrbaren Zunge, mit deren Hilfe man nicht nur Gegner aufessen, sondern auch entferntere Plattformen erreichen kann. Das 96 MBit-Modul wird diesmal übrigens Memory-Karten und Rumble Paks unterstützen, der interessante Mehrspieler-Modus soll diesmal erstaunlicherweise entfallen.

Die Optik von Chameleon Twist 2 soll wesentlich aufwendiger werden.

Dank 96 MBit wird Chameleon Twist 2 deutlich umfangreicher als der Vorgänger.

Keine Sorge! Daß sich auf dieser Seite keine Super NES-News befinden, ist nicht gleichzusetzen mit dem Aus der 16 Bit-Rubrik. Aus gegebenem Anlaß haben wir lediglich vorübergehend die Game Boy-Rubrik auf insgesamt eine Seite aufgestockt, schließlich wollen wir euch genauestens sagen, was man mit der Game Boy Camera und dem Game Boy Printer noch alles anstellen kann. Außerdem haben wir noch einen kleinen Überblick über kommende Game Boy-Spiele integriert und die aktuellen Verkaufscharts für das 8 Bit-Handheld im Angebot. In der nächsten Ausgabe stellen wir an dieser Stelle den SNES-Classic-Titel Super Metroid vor.

Nicht nur „funtographieren"!

Typisch für Nintendo ist, daß man an die bestmögliche Nutzung der Peripherie dachte. Deshalb beschränkt sich die Anwendung nicht nur auf das Fotografieren, sondern man baute beispielsweise auch noch drei Bonusspielchen ein. In dem Space Fever II genannten Galaxians-Verschnitt kann man beispielsweise drei weitere Spiele auswählen oder aber das reinrassige Shoot 'em Up austesten. Im Mini-Game „Ball" steuert man einen Jongleur, der drei herumfliegende Bälle jonglieren muß. Das witzige dabei ist, daß der Charakter auf dem Screen mit dem eigenen Gesicht versehen werden kann. Gleiches gilt für das kuriose „Hey DJ!"-Spielchen, in dem man sehr beschränkt eigene Songs auf Basis strenger Vorgaben komponieren kann. Hat man in Space Fever II sogar den Endgegner besiegt, so wird noch ein weiteres Mini-Spiel mit dem Titel „Run!Run!Run!" anwählbar.

In diesem Shoot 'em Up kann man entweder zwei weitere Spiele auswählen oder einen Galaxians-Clone namens Space Fever spielen.

Immer schneller, immer furioser wird dieses Spielchen, in dem man mit Bällen jonglieren muß.

Bearbeiten der Bilder

Die Features beschränken sich glücklicherweise nicht nur auf die Bonus-Spielchen. Man kann die Bilder beinahe unbeschränkt bearbeiten, mit Spezialeffekten versehen, verschmelzen oder zu einem kleinen Film zusammenfügen. Man kann sogar ein sogenanntes Panorama-Bild anfertigen, das die recht beschränkten Ausmaße der normalen Ausdrucke überschreitet. Daß das Ganze kinderleicht zu bedienen ist, versteht sich dabei von selbst.

Hier kann man die gespeicherten Bilder nach Belieben bearbeiten und verfremden.

Neue Spiele!

Mit Wave Race und Mega Man erscheinen im Juli gleich zwei Spiele für den Taschengeld-Preis von gerade einmal DM 29,-. Im August folgen Little Mermaid, Bugs Bunny und Asterix und Obelix. Für das Super NES werden außerdem Super Metroid und Super Bomberman 2 wiederveröffentlicht.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Hugo 2	Laguna
2. Mickey´s Dangerous Chase	Nintendo
3. Super Mario Land 4	Nintendo
4. Lucky Luke	Infogrames
5. Super Mario Land	Nintendo
6. Super Mario Land 3	Nintendo
7. Die Maus	Infogrames
8. F1	Nintendo
9. Die Schlümpfe im Alptraumland	Infogrames
10. Super Mario Land 2	Nintendo

KURZ & KNAPP +++

E3-Video von Gamestore: Lieber spät als gar nicht! Unter diesem Motto präsentierte der Videospieleversand Gamestore Ende Juni endlich ein 6 Stunden langes E3-Messevido, das auf zwei VHS-Kassetten enthalten ist. Zum stolzen Preis von DM 49,90 gibt es immerhin knapp fünfzehn Minuten von Zelda: The Ocarina of Time zu sehen. Einen Kommentator oder zusätzliche Infos sucht man leider vergeblich, dafür gibt es Unmengen an PlayStation-Spielen zu bestaunen.

Games On Film ist da: Robert Zengerle, der ehemalige Video Games-Redakteur, hat endlich die erste Ausgabe seines Games On Film-Videos fertiggestellt. Das zum günstigen Preis von rund DM 20,- erhältliche 110 Minuten-Band zeigt bewegte Bilder von zahlreichen N64-Spielen wie Zelda, 1080° Snowboarding und Holy Magic Century. Ein Großteil des Platzes wird jedoch von PS-Spielen eingenommen. Einen Sprecher, der Wissenwertes zu den Spielen hätte erzählen können, sparte man sich leider, dafür gibt es jedoch immerhin Zusatzinfos per Einblendung.

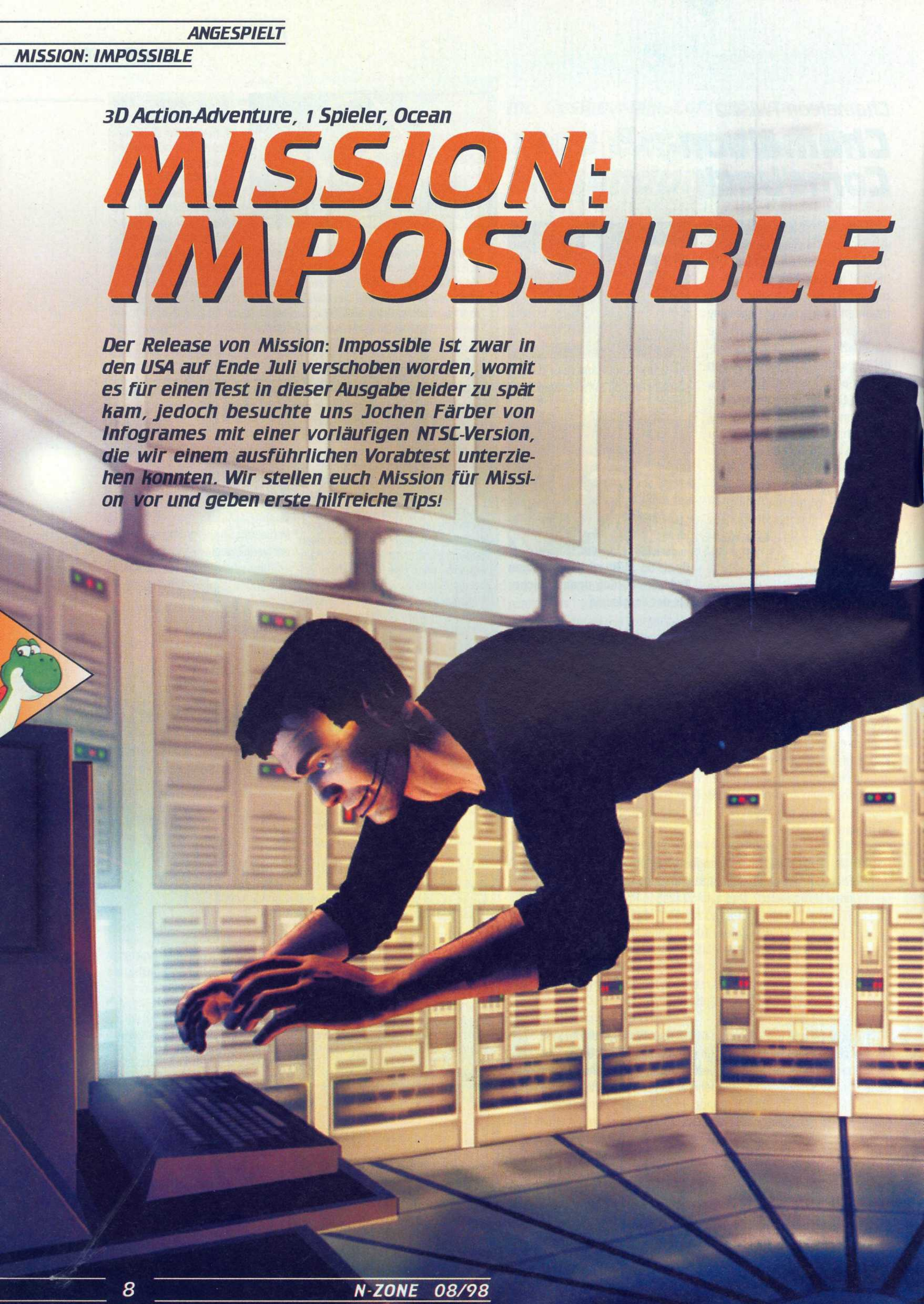
Umstrukturierung bei Nintendo Of Europe: Wolf Salzer, Mitglied der Geschäftsführung bei Nintendo Of Europe, hat das Unternehmen überraschend verlassen. Dafür kehrte Spielwarenpionier Hans Stahler zumindest vorübergehend an das Ruder zurück. Wir gehen davon aus, daß sich Nintendo unter seiner Führung klarer und deutlicher auf dem Markt präsentieren wird. Als erstes wurde beispielsweise ein noch unbekannter Geheimtitel versprochen, der noch im November erscheinen soll. Ist es Donkey Kong? Ist es Super Mario 64 2? Ist es ein Rennspiel?

Sportwagen tiefergelegt: Der Rennspielhit Automobili Lamborghini (Wertung 80%) von Titus/Konami kostet nur noch DM 99,95! Jetzt unbedingt zugreifen!

3D Action-Adventure, 1 Spieler, Ocean

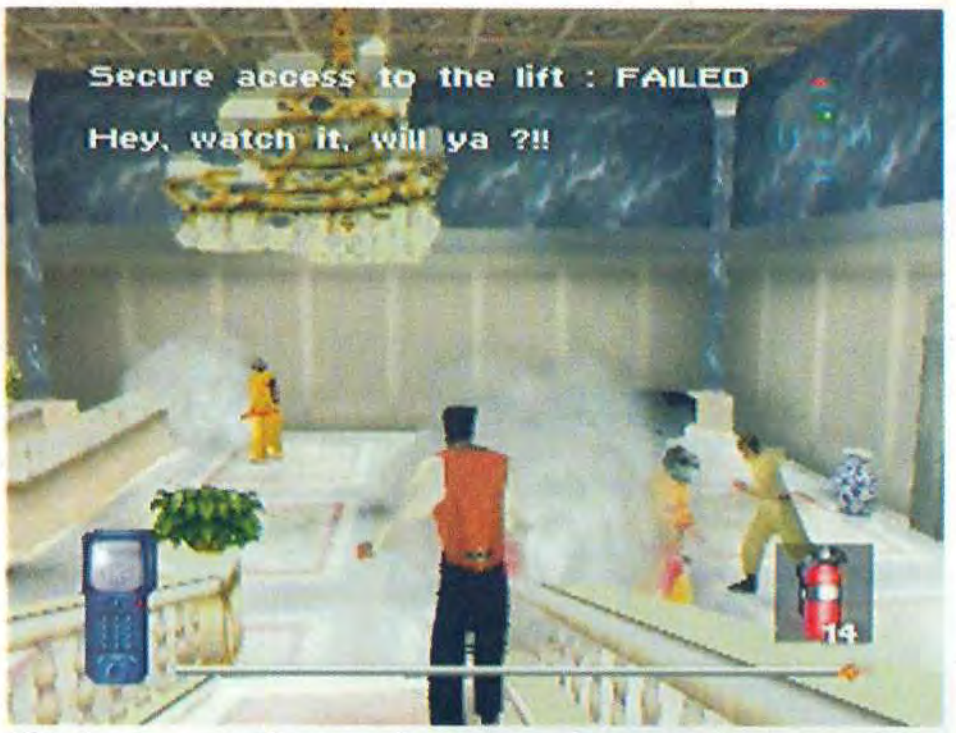
MISSION: IMPOSSIBLE

Der Release von Mission: Impossible ist zwar in den USA auf Ende Juli verschoben worden, womit es für einen Test in dieser Ausgabe leider zu spät kam, jedoch besuchte uns Jochen Färber von Infogrames mit einer vorläufigen NTSC-Version, die wir einem ausführlichen Vorabtest unterziehen konnten. Wir stellen euch Mission für Mission vor und geben erste hilfreiche Tips!



Durch einen geheimen Gang könnt ihr Ethan aus seiner mißlichen Lage befreien, bevor die Wachen ihn stellen.

Sehr schön zu erkennen sind die gut ausgearbeiteten und gelungenen Grafikdetails der Personen und deren Gesichter.



Mittels eines als Kaugummi getarnten Sprengstoffs bahnt Ethan sich den Weg zu seinen Waffen in dem anderen Raum.

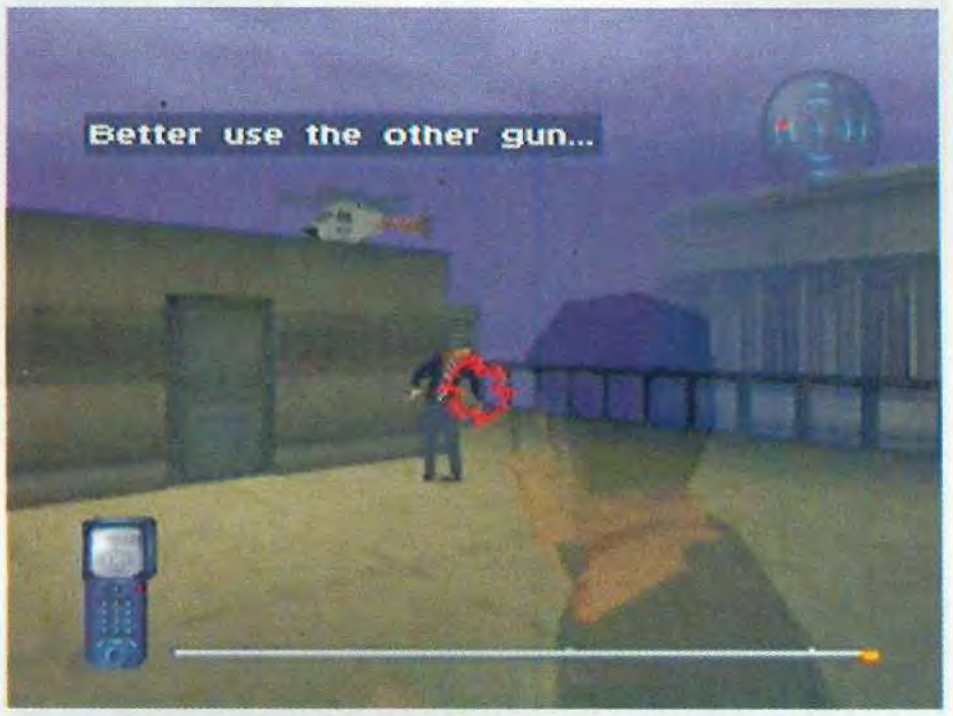
Infogrames stand wirklich unter Zeitdruck: Nachdem die Lizenz von Paramount bereits zweimal verlängert wurde, mußte Mission: Impossible bis spätestens Juli in den USA erscheinen, wenn man nicht die Rechte an der populären Filmvorlage verlieren wollte. Das französische Entwicklungsteam, welches das Projekt von den abgesprungenen englischen Programmierern übernahm, schaffte schließlich das Unmögliche und lieferte gerade noch rechtzeitig eine fertige NTSC-Version ab, die wir euch jetzt genauestens vorstellen wollen.

Mission: ICE HIT

Vor dem CIA-Hauptquartier im kalten Sibirien, in das ihr zunächst unerkannt eindringen müßt, beginnt die Story von Ethan Hunt und dem IMF-Team. Der Facemaker ermöglicht Ethan Hunt, sich im CIA-Hauptquartier als Gast frei zu bewegen. Benimmt er sich jedoch zu auffällig, wird er unweigerlich von den Wachen gestellt und abgeführt. Der härteste Teil des Spiels ist zugleich der wohl knifffligste, am interessantesten gestaltete und am besten ausgearbeitete Level. In der „Recover NOC List"-Stage müßt ihr euch als echter Geheimagent beweisen. Wer es hier in einer der zwei zur Wahl stehenden Schwierigkeitsstufen („Possible" oder „Impossible") schafft, die gestellten Aufgaben richtig zu lösen und unerkannt in die geheime und gesperrte Zone zu gelangen, kann sich mutig an die restlichen Missionen heranwagen. Im Lager-Labyrinth besteht Ethans Hauptaufgabe darin, das von der russischen Regierung entwickelte K-30-P Satellitenverbindungs-Abwehr-Gerät zu finden und zu zerstören. Das ausströmende Gas, für das übrigens ein toller Spezialeffekt sorgt, wird euch jedoch schnell in die ewigen Jagdgründe befördern, wenn ihr nicht den nötigen Schutzanzug aufspürt. In dieser Verkleidung kann sich Ethan zwar im geheimen KGB-Headquarter frei bewegen, jedoch bekommt er trotzdem von den Wachen nicht die Erlaubnis, jeden Raum zu betreten. Auch hier ist wieder Geschick und Köpfchen gefragt, wenn man sich mit den zur Verfügung stehenden Objekten einen Weg zum Ausgang bahnen will. Mit im Team ist dabei auch die hübsche Candice Parker, die Ethan im nächsten Spielabschnitt helfen wird, das Sicherheitssystem abzuschalten. Im als Abwasserkanal getarnten Zugang zum Hauptcomputer, der die gewünschte NOC-Liste enthält, steht man unter enormem

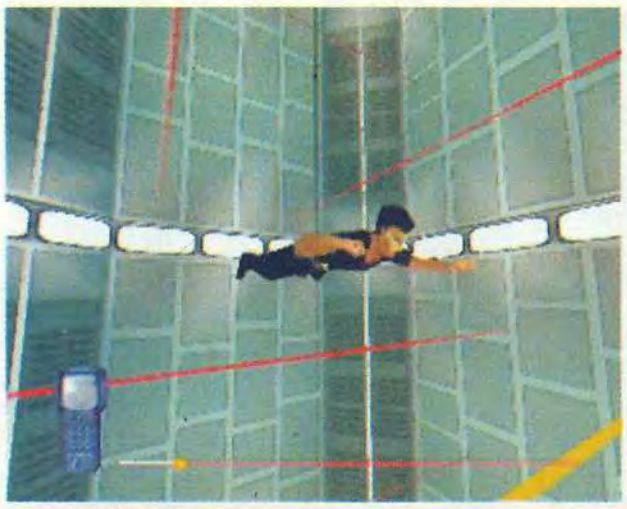
Witzig! Ein Gast spricht russisch, was selbst Ethan Hunt nicht versteht. Die restlichen Texte werden deutsch sein.

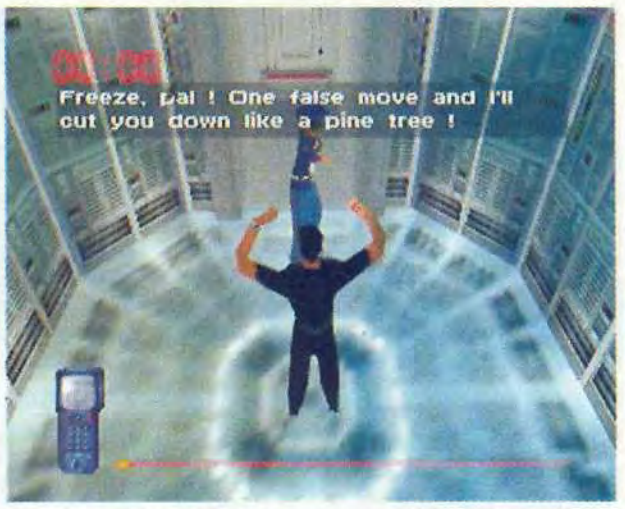
Mittels eines Feuerlöschers überwältigt Ethan in der völlig verrauchten Empfangshalle seine Gegner.



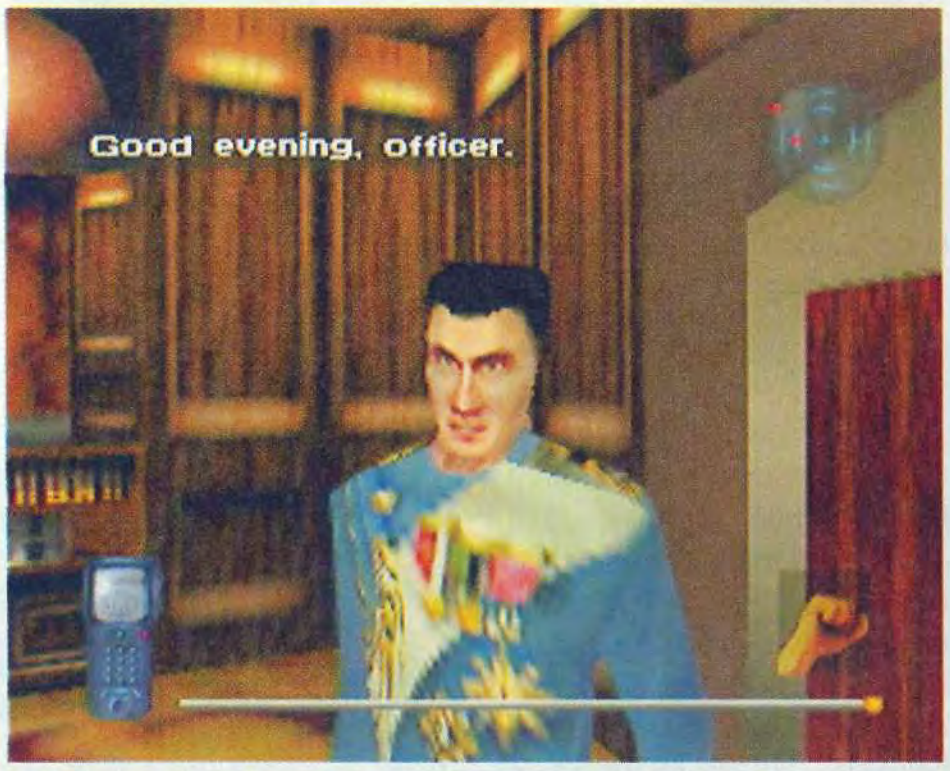
Wer von den Wachen überrascht wird, der sollte die richtige Wahl seiner Waffen treffen, damit kein Alarm ausgelöst wird.

MISSION: IMPOSSIBLE





In einer in allen Richtungen variierbaren Ansicht müßt ihr euch zu dem Security-Terminal abseilen, doch Vorsicht, jeder kleinste Fehler könnte euch verraten, und ihr landet in der Arrestzelle.



Den Botschafter kann man herunterlocken, indem man den Piano-Spieler die Nationalhymne von dessen Land spielen läßt.

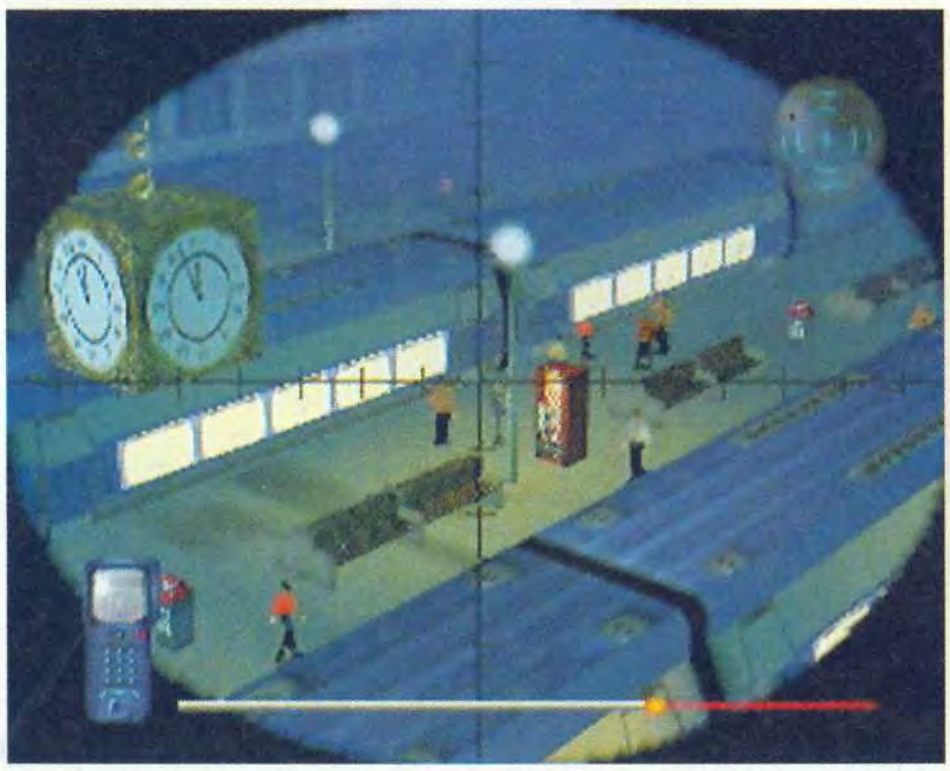
Zeitdruck, wer jedoch glaubt, einfach schnell rennen zu können, wird sich wundern, denn Candice kann euch nur in einer bestimmten Geschwindigkeit folgen, allerdings ist sie für den Erfolg der Mission von absoluter Bedeutung. Nachdem die NOC-Liste gefunden wurde, müssen Ethan und Candice zurück zur Botschaft, was bei der richtig angewandten Taktik nun kein größeres Problem mehr darstellt. Vorsicht ist jedoch im Level des Sicherheitskorridors geboten, der zum Ausgang führt. Laßt euch nicht die NOC-Liste von einer der Wachen wegnehmen, denn dann wäre die Mission fehlgeschlagen. Habt ihr den Aufzug gefunden, landet ihr wieder in der Empfangshalle. Dicke Rauchwolken und Feuerwehrmänner, die versuchen, den Brandherd zu löschen, sind zu sehen, denn die Rauch-Erzeuger, die ihr zu Beginn des Levels in den Klimaanlagenschächten versteckt habt, zeigen ihre Wirkung. Hier trefft ihr auf Jack, der euch weitere Unterstützung leisten kann. Nun müssen sich Ethan und Candice unbemerkt mit einigen Tricks zum Ausgang begeben, um die erste Mission erfolgreich zu beenden.

Mission: ESCAPE FROM CIA

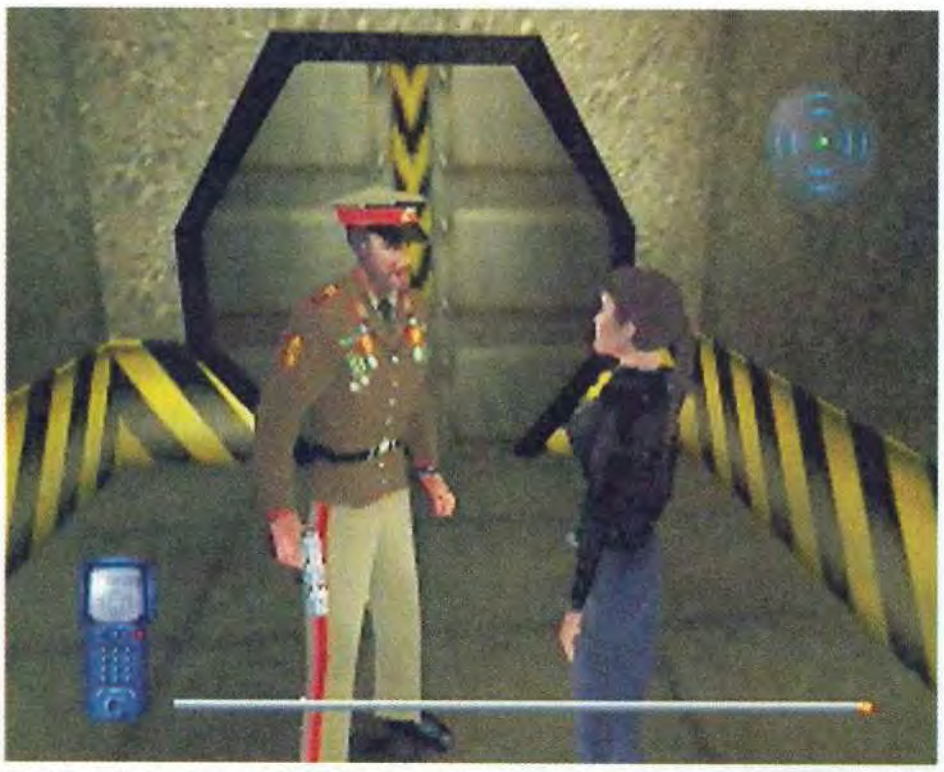
In Langley, Virginia wurde Ethan von der CIA geschnappt, und wie bei Mission: Impossible üblich, weiß natürlich die US-Regierung nichts von dem IMF-Team und kann auch hier nicht weiterhelfen. Ihr seid also wieder mal ganz auf euch alleine gestellt...

Zunächst müßt ihr euch aus einer Zeugenvernehmung befreien und versuchen, an Ethans Waffen zu gelangen, um danach in einer bestimmten Zeit über den Wartungsschacht aus dem Gebäude zu kommen. Auf dem Dach des CIA-Gebäudes dürft ihr euch wiederum nur sehr leise fortbewegen. Findet eine Tasche und befreit Candice, die auf einer der Dach-Plattformen gefangen gehalten wird, um Zugang zum nächsten Level zu erhalten. Im Terminal-Raum angekommen, muß Ethan versuchen, sich den langen Schacht hinunter zum Computer abzuseilen. Ein Nervenkitzel erwartet euch, denn umzingelt von gefährlichen Laserbarrieren und einem nahezu perfekten Alarmsystem besteht Ethans Aufgabe darin, die NOC-Liste vom Computer zu laden und einen Virus einzuspeisen. Übrigens, in diesem Level hat man die Möglichkeit, Ethan während des Spielens auch einmal von vorne zu betrachten, denn die Ansicht ist

Das kleine Radar (rechts oben im Bild) zeigt euch an, wo sich die gesuchten Objekte befinden.



Mit dem stufenlos zoombaren Fernrohr des Scharfschützen haltet ihr Ethan den Rücken frei, um zu dem Zug zu gelangen.



Da Candice unbewaffnet ist, sollte man sie vor den Wachen schützen, damit sie einem auch weiterhin helfen kann.

nun frei um 360° variierbar. Habt ihr auch dieses Ziel erreicht, zeigt der von Candice programmierte Virus seine Wirkung, und Ethan muß wieder zurück auf das Dach und versuchen, mit dem Helikopter zu entfliehen.

Mission: MOLE HUNT

Wer die undichte Stelle im IMF-Team sein könnte, wird sich in der englischen Waterloo Station herausstellen! Hier seid ihr zunächst in der Rolle eines Scharfschützen und müßt versuchen, mit gezielten Schüssen Ethan das Leben zu retten, damit dieser in den Zug gelangen kann, in welchem der „Maulwurf" enttarnt wird. Der Zug-Level ist ebenfalls vollgepackt mit Action und beeindruckenden Details. Sieht man aus dem Fenster, dann erkennt man beispielsweise die Geschwindigkeit des Zuges an den vorbeirauschenden Objekten. Dazu wird Ethan jedoch nicht viel Zeit haben, denn er muß eine im Zug versteckte Bombe entschärfen und darf dabei keinen Zivilisten verletzen, was nicht immer einfach ist, denn die Gegner nehmen teilweise unbeteiligte Personen als Geiseln. Hat Ethan die Bombe richtig entschärft, verfolgt ihr den Maulwurf (Doppelagent), den wir natürlich nicht verraten wollen, auf das Dach des Zuges, und die packende Story wird hier ein tragisches Ende finden...

Kein Shooter!

Entscheidend für den Erfolg der Missionen ist nicht eine einheitlich vorgegebene und programmierte Strategie, denn die teilweise „intelligenten" Gegner reagieren und verhalten sich bei jedem neuen Versuch anders. Entscheidend ist der vorsichtige Einsatz der Waffen und Objekte, die zur Verfügung stehen. Jugendgefährdende Blut- und Brutaloeinlagen gibt es in diesem Spiel nicht zu beklagen. Davon abgesehen, daß die Grafik wirklich gut aussieht (aber einem Bajo-Kazooie nicht das Wasser reichen kann), muß man den Entwicklern für die Zwischensequenzen ein großes Lob aussprechen, die uns in der im Mai angespielten Version noch vorenthalten blieben. Gleiches gilt für den Sound: Schon zu Beginn des Spiels geht einem die Titelmusik von Mission: Impossible unter die Haut, und die Hintergrundmusik während des Spielens entpuppt sich nicht als eintöniges Midi-Gedudel, welches sich schon nach wenigen Minuten wiederholt, sondern sie variiert in den jeweiligen Spielabschnitten passend zur Umgebung.

Nachdem die Missionsanweisungen in den Zwischensequenzen bekanntgegeben wurden, darf natürlich eines nicht fehlen: „Diese Diskette wird sich in wenigen Sekunden selbst zerstören..."

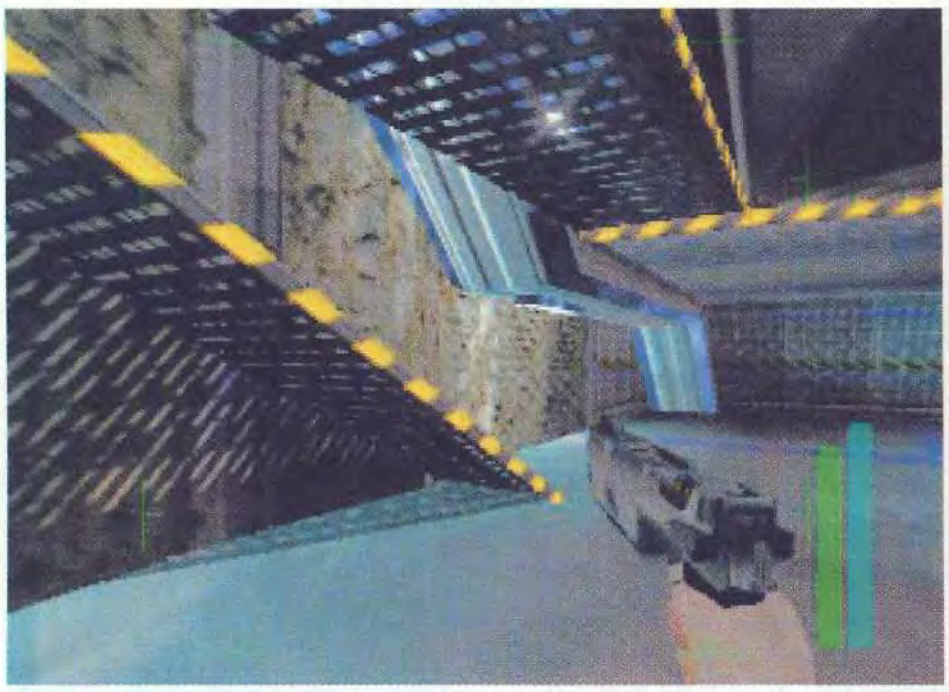
Werner Spachmüller

Der Zug-Level erfordert absolute Präzisionsschüsse, damit die Zivilisten unversehrt bleiben.

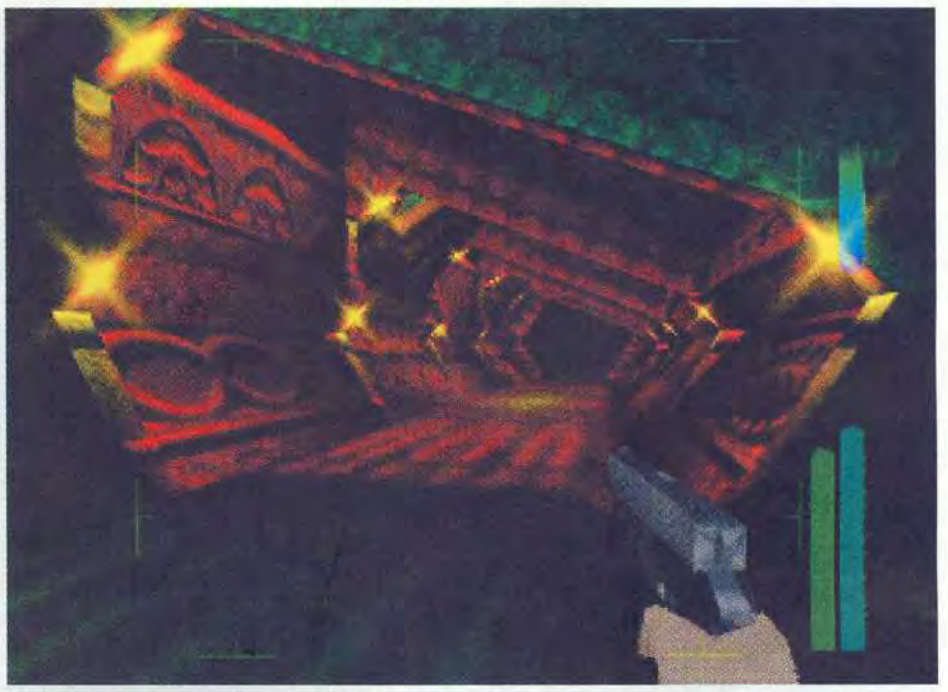
ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Mission: Impossible
Genre:.....3D-Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....20
Hersteller:.....Ocean
Preis:.....DM 129,-
Release:.....Ende August
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Jede Menge Action und tolle Adventure-Einlagen verleihen Mission: Impossible das gewisse Etwas, das eine hohe Charts-Plazierung ermöglichen sollte. Die herausfordernde Story ist ebenso beeindruckend wie die Möglichkeit, das Spielgeschehen in vielen Dingen selbst zu beeinflussen.



Wann hat man schon einmal einen derart perfekten Schattenwurf wie hier unter der Treppe gesehen?



Es geht das Gerücht, daß Perfect Dark zusammen mit einer Speicherweiterung erscheinen wird.

3D-Action, 1-4 Spieler, Rare

PERFECT DARK

Sicherlich, Banjo-Kazooie lockte als derzeit bestes N64-Game die Nintendo-Jünger in Scharen an die Controller, und Zelda wurde schon jetzt als möglicherweise kommerziell erfolgreichstes Videospiel aller Zeiten bezeichnet, doch der heimliche Höhepunkt der E3-Messe kam von Rare. Es zeigte in einem Mini-Kino den inoffiziellen Nachfolger zum indizierten Millionenseller...

Auch wenn Perfect Dark erst 1999 erscheinen wird, können wir schon jetzt eine ganze Reihe von hochinteressanten Infos zum möglicherweise besten N64-Action-Game aller Zeiten liefern, das entgegen früherer Erwartungen inhaltlich nicht auf einer James Bond-Lizenz basiert, was spielerisch sogar Vorteile bringt. Tatsächlich konnten sich die Rare-Entwickler so nämlich richtig austoben und mußten nicht auf irgendwelche Details (wie beispielsweise Waffen oder Szenarien) Rücksicht nehmen, die in der Film-Vorlage enthalten waren.

Kamerafahrten machen klar, wie groß die Perfect Dark-Welten sind. Joanna ist auf diesem Bild lediglich als kleine Figur an der Ecke des Wolkenkratzers zu erkennen.

Mein Name ist Dark, Joanna Dark!

Der Spieler schlüpft in die reizvolle Rolle von Joanna Dark (Deckname Perfect Dark), die im Jahre 2023 für das Carrington Institute das dubiose Firmenimperium von DataDyne untersuchen muß. Dabei findet sie heraus, daß diese kriminelle Firma sowohl gute als auch böse Außerirdische gefangen hält (zwischen denen man unterscheiden muß). Derzeit sind 12 Levels geplant, wovon mindestens 2 (nämlich Deep Sea und Marine) unter Wasser spielen. In einem anderen Level darf Joanna auf einem Anti-Gravitationsbike herumdüsen und das geheimnisvolle Area 51 erkunden. Dabei gerät sie auch an ein Alien, das sich auf einer Art schwebender Liege befindet. Diese Liege kann Joanna problemlos vor sich herschubsen und dabei weiter auf die Feinde schießen. Die Aliens, die man bislang sah, erinnerten in ihrem Aussehen an die sogenannten Roswell-Außerirdischen, sofern sie sich nicht als Menschen verkleideten. Generell fiel uns auf, daß die Künstliche Intelligenz der überwiegend menschlichen Gegner deutlich angestiegen ist. Sie lassen sich nicht mehr ein-

fach abballern, sondern suchen meist schnellstmöglich Deckung, um nicht als Kanonenfutter für Joannas variantenreiches Waffenarsenal zu enden. Neben diversen Minen, die sich nun durch einen einfachen Tastendruck werfen oder befestigen lassen, gibt es einen noch wesentlich leistungsfähigeren Sniper-Effekt. Dank hitzesuchender Waffen kann Joanna Ziele nicht nur problemlos erkennen, sondern diese auch per R-Taste mit einem Fadenkreuz automatisch verfolgen lassen. Selbst wenn das Objekt hinter einer Mauer verschwindet, wird dessen Position durch ein rotes Rechteck gekennzeichnet. Sollte ein zweiter Gegner auftauchen, so kann man auch diesen verfolgen lassen. Das beste an diesem System: Verläßt man den Raum und kommt erst später wieder zurück, dann weiß das Sniper-System noch immer deren Position. Was es sonst noch an Waffen gibt, wollte Rare nicht verraten, fest steht nur, daß es mehr sein werden als im berüchtigten Vorgänger....

Grandios! Die Grafik wird nicht nur eine höhere Auflösung haben, sondern man darf auch perfekte Spiegeleffekte bewundern.

Brillante Technik!

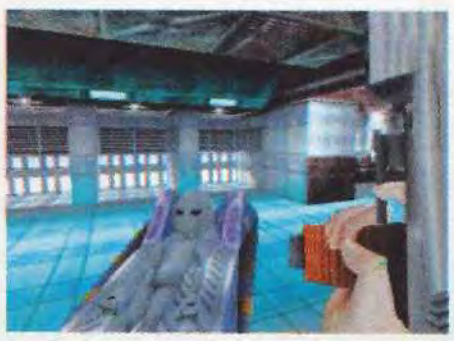
Schon die ersten Sekunden machen klar, daß Perfect Dark atmosphärisch, technisch und soundmäßig neue Maßstäbe aufstellen wird. Das N64-Logo verwandelt sich nämlich in schicke Metallteile, die zu dem futuristischen PD-Logo verschmelzen, während an Akte X erinnernde Stimmen zu hören sind, die in echtem Dolby Surround-System für ein dreidimensionales Hörerlebnis sorgen. Während des Spiels gibt es gleich Dutzende weiterer spektakulärer Effekte zu bestaunen. Beispielsweise spiegelt sich in einer riesigen Halle das gesamte Mauerwerk im glänzenden Boden, oder frappierend realistische Wassereffekte lassen die Befürchtung aufkommen, daß gleich Flüssigkeit aus dem Bildschirm schwappen wird. Verstärkt wird das grafische Erlebnis noch durch zahlreiche Zwischensequenzen, die zwischen den Levels gezeigt werden. Beispielsweise sieht man Joanna zunächst einmal aus der Nähe, wie sie einen an ein Alien erinnernden Raum betritt. Daraufhin entfernt sich die Kamera so weit vom Geschehen, daß Joanna nur noch ein kleiner Pixel auf dem Screen ist und die riesigen Ausmaße des Alien erkennbar werden, was mehr als erschreckt.

Was sollte man noch wissen?

Es versteht sich fast von selbst, daß auch dieses Spiel einen 4 Spieler-Splitscreen-Modus enthalten wird. Welche Varianten tatsächlich geboten werden, war allerdings noch nicht klar. Wir sind uns aber sicher, daß Rare auch hier eine Möglichkeit finden wird, um den teilweise in dieser Beziehung etwas ruckeligen Vorgänger zu übertreffen. Übrigens, möglicherweise wird bis zum Release von Perfect Dark bereits die Speichererweiterung separat verfügbar sein, die ursprünglich ja zusammen mit dem 64DD ausgeliefert werden sollte...

Den auf der Plattform stehenden Gegner kann man per Sniper-Waffe am einfachsten ausschalten.

Panzer haben ausgedient! Diesmal darf man mit einem Hoverbike losdüsen.



Auf dieser schwebenden Liege, die man vor sich herschubsen kann, liegt ein Alien.

Die überwiegende Zahl der Gegner wird natürlich menschlicher Natur sein.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Perfect Dark
Genre:.....3D-Action
Spieler:.....1-4
Levels:.....12
Hersteller:.....Rare
Preis:.....ca. DM 99,-
Release:.....1999
Einschätzung:.....Super

Beurteilung: Rare kann mit Perfect Dark dort anknüpfen, wo es mit dem indizierten Bond-Spiel aufgehört hat – bei technisch spektakulärer, spielerisch ausgeklügelter Action-Kost für Profis. Perfect Dark darf schon jetzt als einer der Top-Hits 1999 bezeichnet werden.

Achtung.
Suchtgefahr.

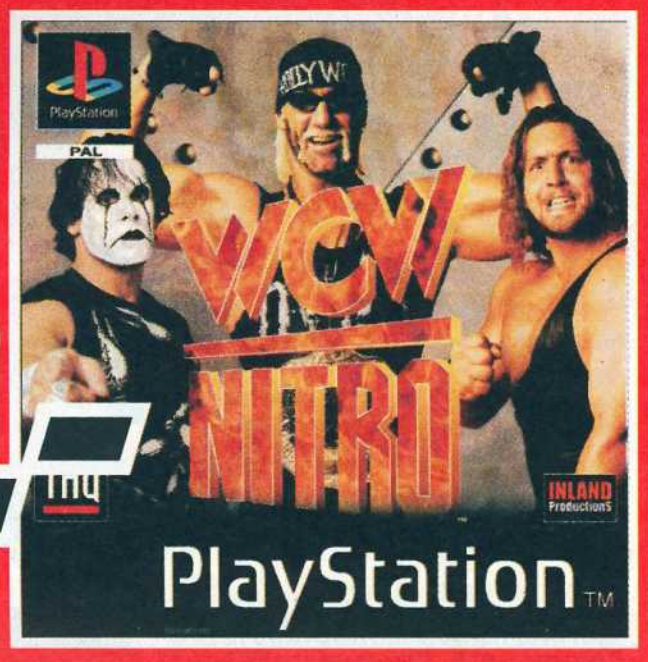
102 mal in Deutschland.

http://www.mediamarkt.com

69.-

International Superstar Soccer
36 Nationalteams, fantastische Spielbarkeit, umfangreiche Strategie- und Taktikoptionen sowie 3 Schwierigkeitsstufen. Der Klassiker endlich für den Gameboy.

99.-



WCW Nitro
Mit WCW Nitro halten die besten Wrestler der Verbände WCW und NWO Einzug auf der Playstation. Mehr als 16 Wrestling-Stars wurden äußerst genau mit hochauflösenden, digitalisierten Texturen rekonstruiert.

99.-

Wrecking Crew
Wrecking Crew ist ein packendes Fun-Rennspiel im Comic-Stil, das auf einer blitzschnellen 3D-Engine basiert. Die schweißtreibenden Rennen und die verrückten Spezial-Attacken der gegnerischen Fahrer fordern alles von Ihnen. Tauchen Sie ab in eine Rennspielwelt, in der nur folgendes zählt: Spielspaß und Hinterlistigkeit.

159.-

Mystical Ninja - Starring Goemon
Konamis Kultfigur Goemon betritt eine neue Dimension: Mystical Ninja - Starring Goemon bietet eine auf dem N64 einmalige Kombination aus verschiedenen Genres, wie z.B. 3D-Jump & Run und Rollenspiel. Viele Überraschungen und zusätzliche Adventure-Einlagen sorgen für lange anhaltenden Spielspaß.

149.-

Aerofighters Assault
Eine 3D-Kampfsimulation, die auf dem N64 ihresgleichen sucht. Sie schlüpfen in die Rolle eines Piloten der UN im Kampf gegen eine Verbrecher-Organisation, die die Weltherrschaft anstrebt. Volle Ausnutzung des N64 Analog-Controllers und Unterstützung des Nintendo Rumble Pak.

MediaMarkt

Jump&Run, 1-4 Spieler, Rare

TWELVE TALES: CONKER 64

Aufgepaßt! Hinter Twelve Tales: Conker 64 steckt nicht einfach nur ein weiterer Super Mario 64-Clone, es hat vielmehr sogar gute Chancen, Ende des Jahres Banjo-Kazooie vom Referenz-Thron zu stoßen...

Übrigens, aufgrund zahlreicher Conquer-Spiele (beispielsweise Command & Conquer) benannte man Conker's Quest in Twelve Tales: Conker 64 um.

Wir blicken zurück: Twelve Tales: Conker 64 wurde unter dem Namen Conker's Quest zusammen mit Banjo-Kazooie auf der letztjährigen E3 erstmals vorgestellt und sollte zum Weihnachtsgeschäft ´97 erhältlich sein. Diddy Kong Racing (ebenfalls von Rare) durchkreuzte jedoch die ursprünglichen Release-Pläne und ließ sowohl Banjo-Kazooie als auch Conker weit nach hinten rutschen. Das Gute an dem Ganzen: Beide Spiele sind im Vergleich zu den alten Versionen nicht mehr wiederzuerkennen und glänzen mit einer bisher nicht für möglich gehaltenen 3D-Grafik-Darstellung, an der sich sogar Zelda messen lassen muß. So wurde aus dem ehemals „netten" Conker's Quest ein absolut hitverdächtiges Twelves Tales: Conker 64, das als erstes 3D-Jump&Run nicht nur mit einem ernstzunehmenden 2 Spieler-Kooperations-Modus aufwarten kann, sondern auch 4 Spieler im Death Match-Mode gegeneinander antreten läßt. Spielt man zu zweit, dann übernimmt übrigens einer die Steuerung von Conker, während der zweite Teilnehmer die Eule kontrolliert. Unter Beachtung der unterschiedlichen Fähigkeiten kann man (ähnlich wie in Banjo-Kazooie) die zahlreichen Levels in den 4 Welten lösen. Spielt man alleine, hat man auch noch zwei Auswahlmöglichkeiten. Schlüpft man in die Rolle von Conker, dann ist das Game arcadelastiger und variantenreicher in den Angriffsmöglichkeiten. Übernimmt man die Kontrolle von Berri, dann kommt mehr Strategie ins Spiel und man erhält ein Monster als Begleitung, das die unangenehmen Aufgaben erledigt, vorausgesetzt, daß man es entsprechend gut füttert. Besonders gut gelungen ist übrigens die Gesichtsmimik der Charaktere, die verrät, ob Gefahr droht oder gerade etwas Erfreuliches passiert. Aufwendige Levelszenarien (Wald, Küste, Wilder Westen, Altes Griechenland), zahlreiche Extrawaffen und bis zu 20 Charaktere, die auf einmal auf dem Screen auftauchen, versprechen ein Jump&Run-Erlebnis erster Güte, das nun allerdings doch erst im Dezember der breiten Öffentlichkeit zugänglich wird.

Dieser zweiköpfige Hund verfolgt den mit Stahlhelm ausgerüsteten Conker.

Spielt man mit Berri, dann erhält man das niedliche Monster als Hilfskraft fürs Grobe.

Im Alten Griechenland stößt man auf diesen schießwütigen Gegner.

Die Grafikdarstellung ist sogar Banjo-Kazooie überlegen.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Twelve Tales: Conker 64
Genre:.....3D-Action
Spieler:.....1-4
Levels:.....4 Welten
Rumble Pak-Unterstützung:.....Ja
Hersteller:.....Rare
Preis:.....ca. DM 99,-
Release:.....Dezember ´98
Einschätzung:.....Super

Beurteilung: Twelve Tales: Conker 64 wird das Jump&Run-Genre pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 98/99 in eine neue Dimension befördern.

3D-Action, 1-4 Spieler, Rare

JET FORCE GEMINI

Rares zweiter Streich für 1999 greift die beliebtesten Elemente der Shoot 'em Up-Klassiker aus den 80er Jahren wieder auf und präsentiert sie mit zeitgemäßer 3D-Optik und einem originellen Heldentrio.

Auf den ersten Blick könnte man denken, daß auch Jet Force Gemini ein typisches 3D-Action-Game in der Art von Perfect Dark ist. Dies trifft jedoch nur zum Teil zu, denn in Jet Force Gemini erinnert sich Rare an die klassischen Elemente des Shoot 'em Up-Genres: Helden, Waffen, Power-Ups, ganze Schwärme von Feinden, mächtige Zwischengegner, ein extraböser Erzfeind und hohes Zerstörungspotential stehen in diesem Nintendo 64-Modul auf der Tagesordnung. Um dem Treiben des Bösewichts Mizar ein Ende zu setzen, übernimmt der Spieler die Kontrolle über die drei wichtigsten Mitglieder des JFG-Teams. Juno, Vela und den Hund Lupus kann man natürlich nicht gleichzeitig steuern, hier muß man je nach Situation zwischen den einzelnen Charakteren hin- und herwechseln und deren individuelle Fähigkeiten nutzen. Gerade recht dürften dabei abwechslungreiche Waffensysteme und dazugehörige Power-Ups kommen, wenn man in den unterschiedlich gestalteteten Levels auf Schwierigkeiten stößt. Manchmal kann man in Rambo-Manier alles niedermetzeln, ein anderes Mal muß man sich wie ein guter Spion vorsichtig durch die komplett erforschbaren Welten schleichen. Wem es alleine keinen Spaß mehr macht, dem kann man die beiden Multiplayer-Modi empfehlen, in denen man entweder gemeinsam oder gegeneinander antritt. Gekrönt wird das Ganze dann von filmartigen Zwischensequenzen und erstaunlich echt wirkenden Licht- und Klimaveränderungen.

Hans Ippisch

Rare verspricht eine besondere Mischung aus putzigen Charakteren und Edelaction.

Unterhalb von Juno lassen sich brillante Spiegeleffekte erkennen.

Dieser Charakter erinnert uns irgendwie an den Lehrmeister aus Krieg der Sterene.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Jet Force Gemini
Genre: 3D-Action
Spieler: 1-4
Levels:.....tba.
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Hersteller:.....Rare
Preis: .....ca. DM 99,-
Release:.....1999
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Jet Force Gemini ist neben Perfect Dark das zweite Rare-Highlight für 1999. Brillante Grafikeffekte, ein an traditionelle Shoot 'em Up-Klassiker erinnerndes Gameplay und durchaus humorvolle Einlagen lassen hoffen.

Hund Lupus stößt in diesem von Wasser durchfluteten Tunnel auf furchteinflößende mächtige Roboter-Ameisen.

Neu! Rare will sogar Klimaveränderungen integrieren, was sich sowohl optisch als auch spielerisch auswirken soll.

Extrawaffen, Power-Ups, Zwischengegner und Obermotze gibt es in Jet Force Gemini reihenweise.

3D-Action, 1-4 Spieler, Acclaim

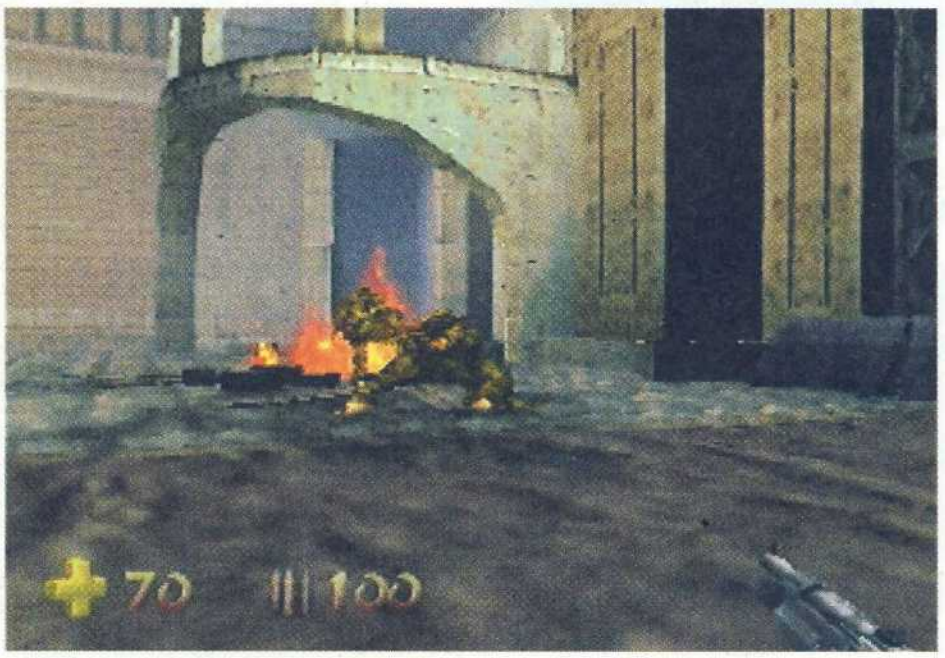
TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Turok 2 eroberte nicht umsonst den ersten Platz in den aktuellen Most Wanted-Charts. Es dürfte ganz einfach das spektakulärste 3D-Action-Game werden, das die Konsolenwelt bislang gesehen hat. Wir versorgen euch hier mit den neuesten Fakten!

Turok 2 ist und bleibt neben Zelda: The Ocarina Of Time das Dauerthema in der N-Zone. Die Gründe hierfür liegen auf der Hand: Der Vorgänger Turok: Dinosaur Hunter war nicht nur einer der ersten N64-Titel überhaupt, sondern gilt auch heute noch als eines der besten N64-Spiele, nicht zuletzt weil in dem Genre der 3D-Shooter der härteren Gangart nach wie vor nicht allzuviel geboten wird. Das einzige Spiel, das Turok beziehungsweise Turok 2 gefährlich werden könnte, ist mittlerweile indiziert und getreu der familienfreundlichen Richtlinien von Nintendo niemals offiziell in Deutschland erschienen. Acclaim hat für Turok 2 somit freie Bahn und dürfte den Markt der 3D-Action-Spiele im Handumdrehen erobern.

Wir haben's gespielt!

Wer den euphorischen Berichten zu Turok 2 bislang nicht viel Glauben schenkte, weil er vermutete, daß all die bislang gezeigten Bilder nur wenig mit dem echten Spiel zu tun hätten, darf aufhorchen. Wir hatten erstmals die Gelegenheit, eine recht weit fortgeschrittene Version in der Redaktion anzutesten und eigene Bilder zu machen. Folglich handelt es sich bei den auf diesen Seiten gezeigten Screenshots nicht um irgendwelche Render-Bilder aus der SGI-Work-

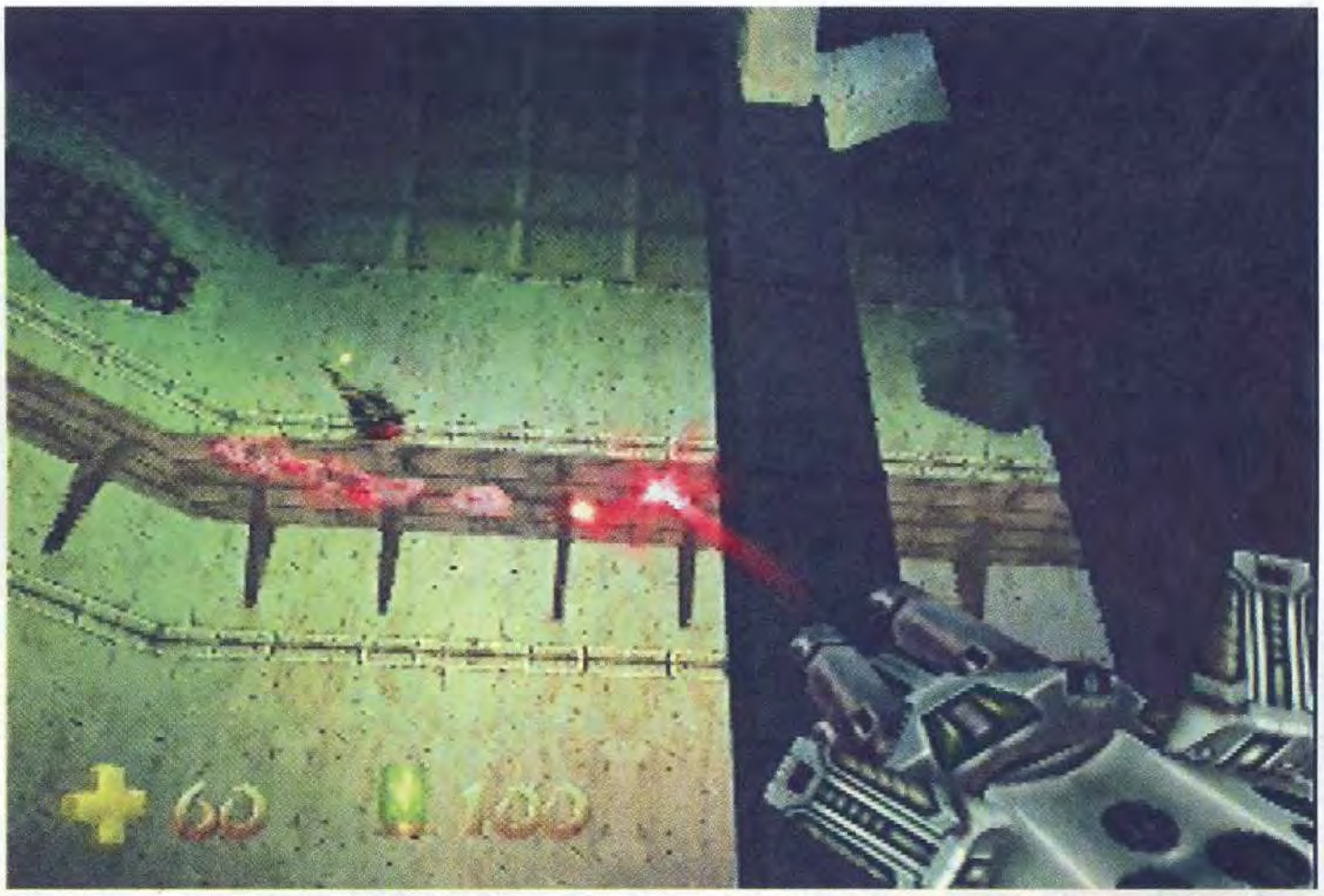


Die Gegner tauchen nun nicht mehr wie im Vorgänger zufällig auf, sondern wurden auf Wunsch der Fans geschickt plaziert.

Monster dieser Größenordnung stehen bei Turok 2 auf der Tagesordnung.

In dunklen Räumen muß man manchmal erst mit einer Waffe für Licht sorgen.

Die beiden Fässer hinten rechts muß man in Luft jagen, um in den Bonusraum zu gelangen.

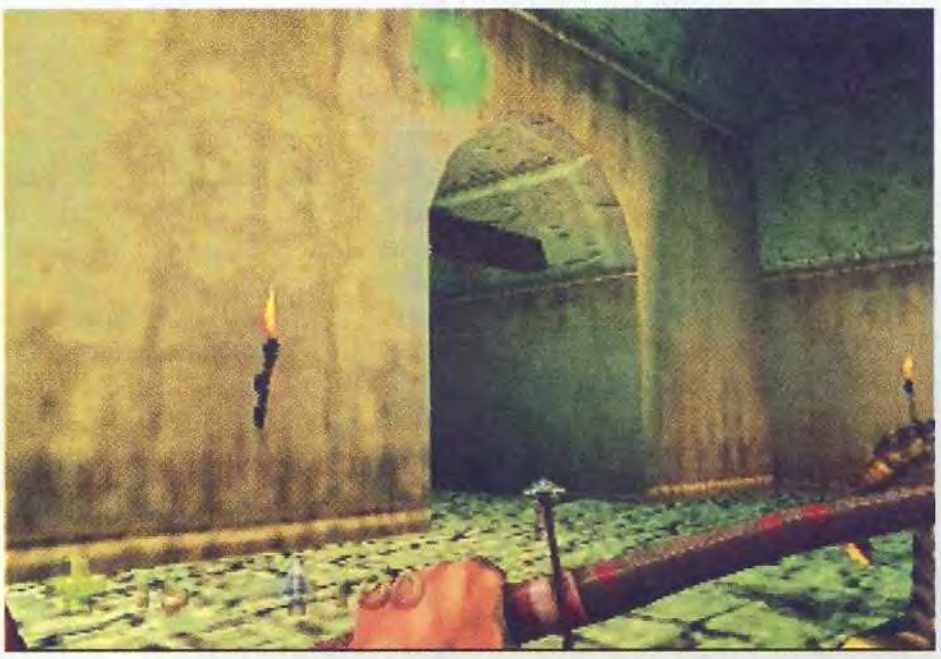


Einen der eindrucksvollsten Effekte kann man dank dieses Gegners erleben, der je nach Lichteinfall einen unterschiedlich großen Schattenwurf auf die Wand hinter sich projiziert.

station, sondern um echte Spielszenen, die von einem Nintendo 64 produziert wurden. Daß diese Vorabversion allerdings bislang nur mit der Speichererweiterung funktionierte, solltet ihr ebenfalls wissen.

Besser geht's nicht!

Wer Turok kennt, wird sich auch in Turok 2 schnellstens zurechtfinden, denn die alte Steuerung ist nach wie vor enthalten, das heißt, mit dem Analogstick steuert man die Blickrichtung, und mit den C-Tasten bewegt man seinen Charakter, während man das gesamte Geschehen aus der Ego-Perspektive sieht. Wer mit dieser Steuerung schon im ersten Teil nicht zurechtkam, darf nun allerdings auch auf eine konventionellere Kontrollmethode zurückgreifen. Mit dem Analog-Stick bewegt man Turok, mit den restlichen Knöpfen kontrolliert man die Blickrichtung. Das erste, was uns beim Spielen auffiel, war nicht etwa der lediglich im ersten Level noch vorhandene Nebel, sondern die Tatsache, daß es an allen Ecken und Ende krachte und Gegenstände bei Explosionen durch die Luft gewirbelt wurden. Außerdem tauchen die Gegner (von denen nur noch wenige Saurier sind) nicht mehr wie zufällig aus dem Nichts auf, sondern sie warten strategisch klug verteilt an vorbestimmten Positionen. Ihre Intelligenz bereitet dem Spieler dabei mehr als einmal Kopfzerbrechen. Konnte man im Vorgänger noch problemlos das Weite suchen, so folgen einem die Monster nun auch über Stock und Stein, selbst im Wasser treibt sich eine bestimmte Sauriersorte rum, die man dann mit einer Spear Gun oder einem Torpedo Launcher bekämpfen muß. Insgesamt wird es wohl 23 verschiedene Waffen geben, wovon in der aktuellen Version nicht alle anwählbar sind. Besonders beeindruckend waren der Flammenwerfer, der köstlichen Saurierbraten herbeizaubert, die PFM-Layers, die furchterregende Minen auf dem Gelände verstreuen, der Scorpion Launcher, der gleich drei Raketen losschickt, und der Tek Bow. Mit letzterem kann man sich unglaublich nahe an den Gegner heranzoomen und dann einen mit einer explosiven Ladung versehenen Pfeil abschießen. Weiterhin warten die sensenartigen War Blades, simple Shotguns, betäubende Tranquilizer-Waffen, Pistolen, Talons, Charge Dart Rifles, Firestorm-Kanonen, Pfeil und Bogen, Plasma Rifles und viele weitere Verteidigungsmittel. Über ein zu kleines Waffenarsenal kann man nicht klagen!



Der grüne Fleck oberhalb des Torbogens ist brennender Phosphor, der die Umgebung zeitweise mit abnehmender Stärke beleuchtet.

Was gibt's sonst noch?

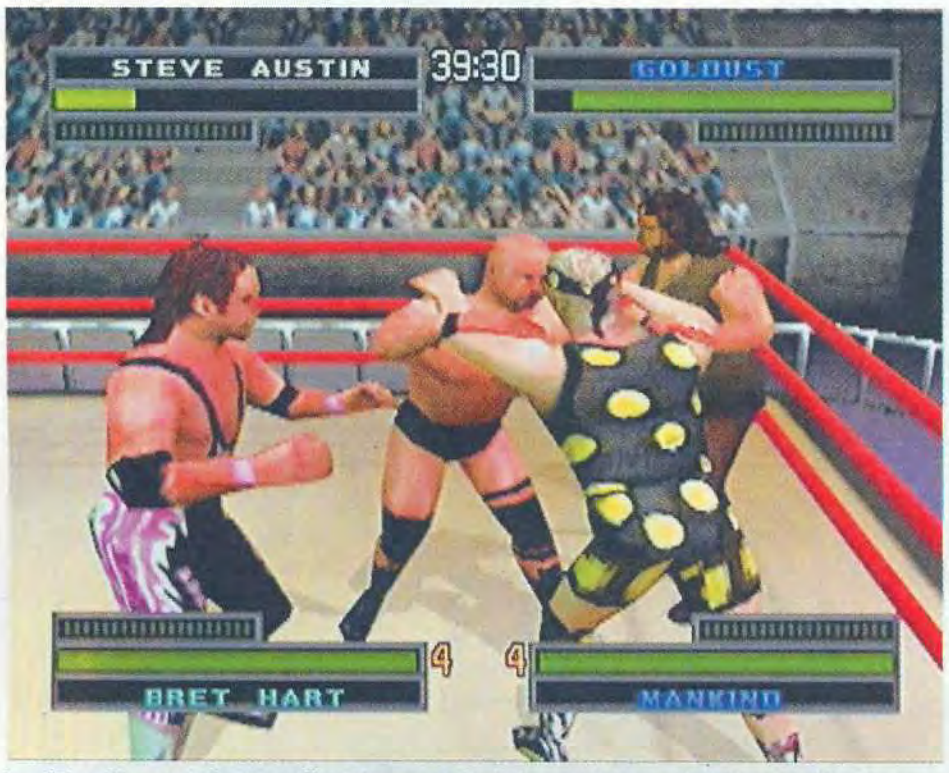
Die Grafik ist absolut überzeugend. Ob die unglaublich detaillierten Szenarien (inklusive Wasserfällen und morphenden Wänden), die perfekt animierten Gegner (die je nachdem, wo sie getroffen wurden, reagieren) oder die meist mit Lichteffekten garnierten Schußaktionen – in Turok 2 darf man sich auf bestmögliche Qualität gefaßt machen. Hinzu kommen noch ein glänzender Soundtrack und furchterregende Schreie, die einem wirklich das Blut in den Adern gefrieren lassen. Bis zum Release im Oktober sollte man noch mit Turok trainieren! Übrigens, Nintendo ist an diesem Titel sehr interessiert, was noch die eine oder andere Überraschung möglich macht.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Turok 2: Seeds of Evil*
Genre: *3D-Action*
Spieler: *1-4*
Levels: *8*
Hersteller: ..... *Iguana/Acclaim*
Preis: ..... *ca. DM 119,-*
Release: ..... *Oktober*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Turok 2: Seeds Of Evil ist das bislang spektakulärste N64-Action-Game, das die Charts im Sturm erobern wird. Vielleicht wird es sogar ein 256 MBit-Modul inklusive Speichererweiterung!



Im Tag Team-Modus für bis zu 4 Spieler geht es richtig zur Sache.

Im Training kann man die über 300 Moves am schnellsten erlernen.

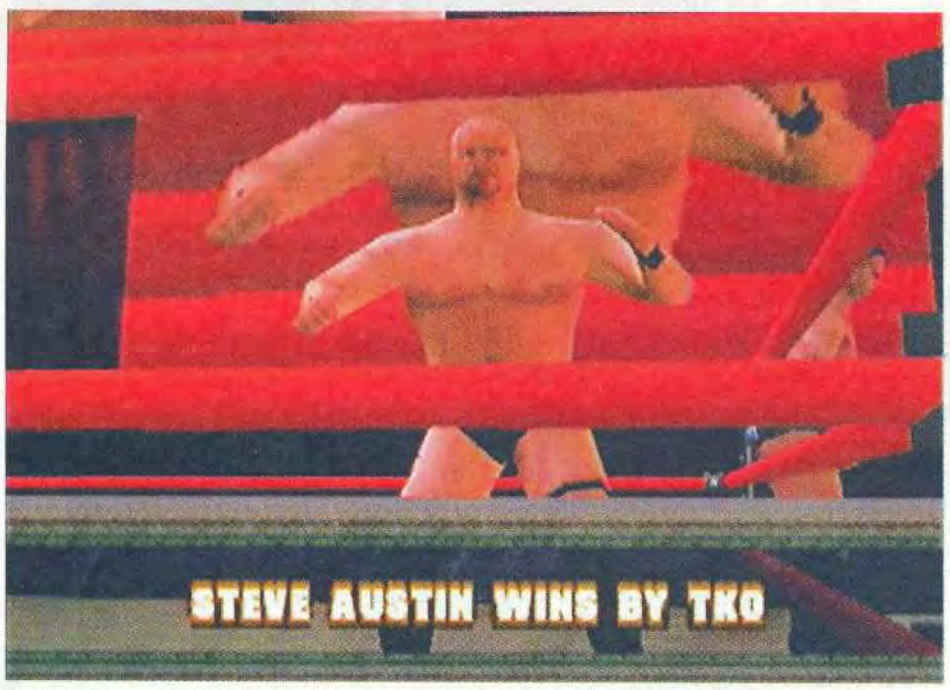
Wrestling, 1-4 Spieler, Acclaim

WWF WARZONE

Nach einigen Verspätungen nähert sich das von vielen Lesern herbeigesehnte WWF Warzone von Acclaim endlich seiner Fertigstellung. Wir spielten eine fast fertige Version an!

Wrestling-Fans haben es im Vergleich zu Beat 'em Up-Anhängern richtig gut. Es erschienen zwar bereits mehrere 3D-Beat 'em Ups, doch ein echter Hit fehlt bis heute. Anders sieht es im Wrestling-Lager aus. Da wurde in Deutschland mit WCW vs. NWO World Tour zwar erst ein Titel veröffentlicht, doch dieser war gleich von hervorragender Qualität. Und nun kündigt sich mit WWF Warzone ein Wrestlingspiel an, das sogar noch besser werden könnte! Davon abgesehen, daß in Acclaims Wrestling-Game die Stars der WWF enthalten sind (Steve Stone Cold Austin, Shawn Michaels, The Undertaker, Kane, Tripe H, Ken Shamrock, Rock Maivia, Faarooq, Gold Dust, Mankind, Owen Hart, Brett Hart, Ahmed Johnson, British Bulldog, Headbangers und geheime Wrestler), während im THQ-Spiel die WCW- und NWO-Helden antreten, gibt es gleich zwei deutliche Unterschiede, die WWF Warzone von WCW vs. NWO abheben. Zum einen kommt die aus NFL Quarterback Club 98 bekannte HiRes-Grafik-Engine zum Einsatz, die dank einer Auflösung von 640x480 Pixeln eine Charakterdarstellung in unglaublicher Qualität ermöglicht, zum anderen ist ein Character-Editor integriert, mit dem man sich Wrestler nach den eigenen Vorstellungen kreieren kann. Ob dick, dünn oder muskulös, blond, schwarz oder mit Glatze, mit Brustbehaarung, tätowiert oder mit Maske – die Möglichkeiten sind unglaublich. Erfreulicherweise überzeugt das Spiel nicht nur auf diesen beiden Gebieten, neun verschiedene Spielmodi (Challenge, Tag Team für bis zu 4 Spieler, Training, Co-Op Tag Team, Steel Cage, Waffen-Match, War Mode, Gauntlet und Training) lassen keine Wünsche offen. Die Wrestler beherrschen alle Moves, die man aus den TV-Übertragungen kennt, und lassen sich ganz hervorragend steuern. Im Vergleich zur E3-Version ist nun auch die Animation besser gelungen. Zwei amerikanische Live-Kommentatoren und ein packender Sound runden WWF Warzone ab, das im August endlich erscheinen soll.

Hans Ippisch



Beim Sieg wird der Matchwinner auf der großen Leinwand im Hintergrund eingeblendet.

Während eines Steel Cage-Matches kann man nicht aus dem Ring flüchten.

Dieses magere Bürschcher kann man im Editor zum wahrer Monster verwandeln.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	WWF Warzone
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Levels:	9 Spielmodi
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Hersteller:	Acclaim
Preis:	ca. DM 119,-
Release:	August
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Dank HiRes-Grafik, integriertem Editor, offizieller WWF-Lizenz und neun verschiedener Spielmodi könnte WWF Warzone zum Herbsthit schlechthin werden.

JETZT FLIEGT
DER BÄR

BANJO-KAZOOIE™*

Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo befreien. Unglaubliche 3-D-Welten. Spannende Abenteuer. Knifflige Aufgaben. Erlebe das neue, ultimative Action Duo: Banjo - Kazooie™*. Exklusiv für Nintendo® 64!

* TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1998 Nintendo/Rare. Game by Rare.
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

NINTENDO 64

THE NEW DIMENSION OF FUN

Jump&Run, 1 Spieler, Interplay

EARTHWORM JIM 3D

Der wohl bekannteste Regenwurm der Welt kehrt endlich zurück. In Interplays aktueller Neuauflage darf er sich erstmals in dreidimensionalen Welten austoben. Gelingt der Sprung in das 64 Bit-Zeitalter?

Von diesem Raum aus erreicht Jim die sechs Welten des Gehirns, die repariert werden müssen.

Die Schweine geben ebenfalls ein kurzes Gastspiel.

Die Kühe kehren zurück, diesmal sogar auf Skateboards.

Abwechslung pur! Jim darf wie im zweiten Teil herumfliegen.

Gerade einmal zwei 16 Bit-Spiele (diverse Umsetzungen nicht mitgerechnet) genügten Shiny Entertainment, um aus Earthworm Jim den nach Mario und Sonic bekanntesten Spielecharakter zu machen. Weitere Fortsetzungen blieben uns jedoch bislang versagt, nicht zuletzt deswegen, weil Doug TenNapel Shiny Entertaiment verließ und David Perry keine Lust auf weitere Wurm-Spiele hatte. Nun sprangen jedoch Interplay und das Entwicklungsteam von VIS in die Bresche und wollen das humorvolle Jump&Shoot-Gameplay mit anständiger 3D-Grafik vereinen. Die Story klingt dementsprechend originell: Earthworm Jim ist in seiner eigenen Freudschen Gedankenwelt gefangen, nach dem er von einer herabfallenden Kuh (was sonst?) beinahe erschlagen wurde. Nun muß man in bekannter Manier loshüpfen und die sechs unterschiedlichen Bereiche des Gehirns wieder in Ordnung bringen. Darin gerät man dann der Psyche eines Wurms entsprechend in die Situationen, vor denen Jim schon immer Angst hatte. Ob man nun von Kindheits-Alpträumen verfolgt wird, im Fear-Level auf Disco-Zombies trifft oder der BSE-Kuharmee entfliehen muß, Earthworm Jim 3D ist voller abgefahrener Levels und Gegner. Legendäre Obermotze wie Professor Monkey-for-a-Head oder Evil the Cat tauchen ebenso wieder auf wie die effektivsten Verteidigungsmoves von Jim. Im Vergleich zu der bereits im September ´97 gezeigten Version machte das Game übrigens deutliche Fortschritte. Die 3D-Umgebung glänzt mit farbenfrohem Design und hübschen Texturen, und Jim hüpft nicht mehr als flaches 2D-Sprite umher, sondern bewegt sich mit geschmeidig animierten 3D-Polygonen. Bis zum Erscheinen des Games im November werden wir euch definitiv noch einen weiteren Vorabbericht kredenzen.

Aufgepaßt! Die fürchterlichen Disco-Zombies sind unterwegs.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Earthworm Jim 3D
Genre:.....Jump&Run
Spieler:.....1
Levels:.....6 Welten
Rumble Pak-Unterstützung:..... Ja
Hersteller:.....Interplay
Preis:.....ca. DM 139,-
Release:.....November
Einschätzung:.....Gut

Beurteilung: Der humoristische Stil und das abwechslungsreiche Leveldesign sollen mit zeitgemäßer 3D-Grafik kombiniert werden. Klappt der Sprung ins 64 Bit-Zeitalter?

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

CRUIS'N WORLD

Daß Cruis'n USA bereits Ende 1994 in den Spielhallen auftauchte, sah man der beinahe identischen N64-Version deutlich an. Mit dem aufgepeppten Nachfolger möchte Nintendo endlich auch im Rennspiel-Genre Fuß fassen.

Ungeachtet der größtenteils mittelmäßigen Wertung fand Cruis'n USA durchaus eine beachtenswerte Anhängerschaft. Das simple Spielprinzip, die interessanten Streckverläufe und der hübsche 2 Spieler-Modus konnten insbesondere Rennspielneulinge überzeugen. Mit dem Nachfolger möchte Nintendo nun allerdings auch echte Racing-Freaks überzeugen. Die Eckdaten hierzu klingen interessant: Die Strecken führen nun nicht mehr nur durch die USA, sondern man kann die ganze Welt erkunden und düst dabei an weltbekannten Bauten wie dem Eiffel-Turm, der Chinesischen Mauer oder dem Kreml vorbei. Außerdem hat man nicht nur Serien-Fahrzeuge zur Wahl, sondern man darf auch mit Dreirädern oder Muscle Cars losbrettern. Sehr viel Arbeit steckte man auch in das erweiterte Gameplay, das nach wie vor über ganz gewöhnliche Straßen führt, auf denen sich folglich auch Gegenverkehr breit macht. Dem kann man mit gekonnten Wheelies oder riskanten Ausweichmanövern zeigen, zu was ein Rennspielprofi in der Lage ist.
Das Streckendesign wurde im Vergleich zur Automatenversion zum Teil deutlich überarbeitet. Besonders bemerkenswert sind der Glastunnel in Hawaii (von dem aus man Haifische sieht) oder das Alien-Raumschiff über Stonehenge. Die überarbeitete Grafik-Engine garantiert eine scharfe Optik mit relativ gutem Aufbau und aufwendigen Texturen, die sich übrigens diesmal auf einem 96 MBit-Modul breit machen. Ob der 4 Spieler-Modus die erwartete Spielspaß-Explosion bietet, können wir euch im Test in der nächsten Ausgabe verraten. (Leider erreichte uns das Testmuster nicht mehr rechtzeitig für einen in dieser Ausgabe geplanten Test.)

Dem Titel entsprechend verteilen sich die Strecken diesmal auf der ganzen Welt. Hier gibt es den Eiffel-Turm zu sehen.

Wilde Manöver ermöglichen bei Cruis'n World tolle Plazierungen.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

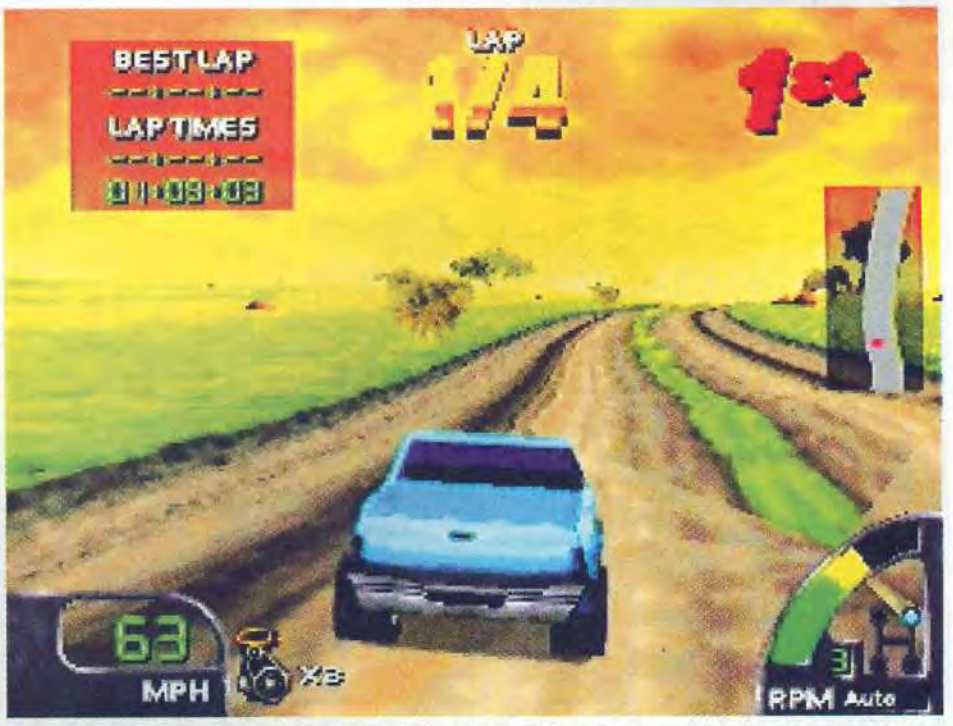
Titel:.....Cruis'n World
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-4
Levels:.....Mehr als 14 Strecken
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Hersteller:.....Nintendo
Preis: .....ca. DM 99,-
Release:.....Juli '98
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Cruis'n World ist ein Cruis'n USA-Nachfolger, der mit verbesserter Spielmechanik, schönerer Grafik, größerer Streckenvielfalt und 4 Spieler-Modus überzeugen kann.

Selbst in Militärfahrzeugen darf man die Straßen befahren.

Wüstenetappen fehlen auch nicht.

Der angeblich flüssige 4 Spieler-Splitscreen-Modus könnte dem Spiel einen satten Wertungssprung garantieren.



Dieser Screenshot zeigt, daß der Grafikaufbau sehr sauber geworden ist und nicht unter starkem Nebel leidet.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

F1 WORLD GRAND PRIX

Schumacher-Fans dürfen aufatmen: Endlich kriegen auch die Nintendo 64-Fans ein exzellentes Formel 1-Rennspiel, das dank offizieller Lizenz, hervorragender Grafik und realistischem Gameplay überzeugen kann. Rechtzeitig vor dem Start im August haben wir die besten Bilder und Infos für euch zusammengestellt!

Zwei Kritikpunkte am Nintendo 64 lassen sich nicht abstreiten: Nach wie vor gibt es kein begeisterndes 3D-Beat 'em Up, das sich mit der Promi-Konkurrenz messen könnte, außerdem fehlt ein Formel 1-Rennspiel, das den Schumi-Anhängern in unseren Breitengraden die Anschaffung des Nintendo 64 schmackhaft machen würde. Geht es nach Nintendo und den Pilotwings 64-Machern von Paradigm, dann wird der letzte Kritikpunkt bald abgehakt. Noch im August soll in Deutschland nämlich das bislang unter dem Titel F1 World Grand Prix bekannte Formel 1-Spiel erscheinen. Die auf der E3 gezeigte Version erwies sich zu unserer Überraschung als wirklich gelungenes Rennspiel, das F1 Pole Position 64 und den restlichen Racing-Rivalen um mehr als eine Klasse überlegen ist. Ob Grafik, Sound oder Gameplay, F1 World Grand Prix ist eine überzeugende F1-Simulation.

Der erste Formel 1-Megahit auf N64?

Dank offizieller 97er-Lizenz darf man nicht nur auf den 17 Original-Strecken (inklusive Monaco und Hockenheim) herumdüsen, sondern auch 27 Fahrer und die dazugehörigen 11 Original-Teams für seine Formel 1-Karriere wählen. Tritt man im World Grand Prix-Mode an, dann wartet das volle Programm eines Rennwochenendes auf den virtuellen Piloten. Darin enthalten sind neben freiem Training, Qualifying, Warm-Up und Rennen auch Boxen-Stopps. Im Exhibition-Mode oder dem 2 Spieler-Duell darf ein bis zu 35 Runden auf einer beliebigen Strecken bestreiten. Im neuartigen Story Mode darf man sich in eine

Der Höhepunkt jeder Formel 1-Saison und das grafische Highlight jedes F1-Spiels: das Rennen in Monaco.

Während des Rennens kann man selbstverständlich jederzeit auf verschiedene Perspektiven zurückgreifen.

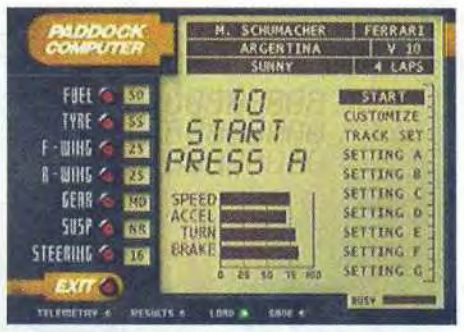
Die Original-Lizenz macht es möglich: Man darf in Michael Schumachers Ferrari Platz nehmen und einen Start nach Maß hinlegen.

Situation aus der 97er-Saison begeben und beispielsweise im Auto von Michael Schumacher den heranbrausenden Jaques Villeneuve abdrängen. Zu guter Letzt gibt es auch noch eine Time Trial-Variante, in der man gegen den obligatorischen Geisterwagen antreten kann. Was F1 World Grand Prix jedoch wirklich zur Spitzenposition verhilft, ist die grafisch brillante Darstellung, die ohne Nebel auskommt und mit zahlreichen originalgetreu nachgebildeten Streckendetails überzeugt.

Deutsche Texte!

Wie wichtig dieser Titel für Nintendo ist, zeigt die Tatsache, daß das Spiel nicht nur deutschen Bildschirmtext enthalten, sondern auch mit deutscher Sprachausgabe veredelt sein wird. Der Preis wird dabei bei anständigen DM 99,- liegen, womit es nicht teurer ist als vergleichbare PlayStation-Spiele. Wenn alles glatt geht und die FOCA das Spiel genehmigt, können wir euch in der nächsten Ausgabe einen Test präsentieren. Fest steht schon jetzt, daß Ubi und Psygnosis auf harte Konkurrenz treffen werden.

Hans Ippisch



Rennspielprofis dürfen auch das Tuning ihres Wagens übernehmen, das sehr ansprechend präsentiert wird.

Echte Rennspielfreaks nehmen natürlich direkt im Cockpit Platz, womit das Game am schwierigsten ist.

Der einzige Kritikpunkt sind die für N64-Verhältnisse typischen eckigen Kurven.

Hitverdächtig: F1 World Grand Prix kann mit einem hervorragenden 2 Spieler-Modus (hier mit vertikalem Splitscreen) aufwarten.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....F1 World Grand Prix
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels: .....17 Strecken
Hersteller:.....Nintendo/Paradigm
Preis: .....ca. DM 99,-
Release:.....August
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Und es ist doch möglich: F1 World Grand Prix ist eine hervorragende Formel 1-Simulation für das N64, die mit hervorragender Grafik und tollem Gamplay überzeugt.

Arcade, 1 Spieler, Hasbro

GLOVER

Die Firma Interactive Studios, die ihren Sitz im englischen Leamington Spa hat, produziert seit über 14 Jahren Video Games der verschiedensten Art. Innerhalb dieser Periode hat diese Firma mehr Hits als die meisten anderen Developer in England herausgebracht. Was in den frühen Jahren am Commodore 64 begann, wird nun mit Glover fortgesetzt, mit dem Spielzeug-Riese Hasbro den Einstieg in den Nintendo 64-Markt wagt.

Ähnlichkeiten mit Super Mario 64 lassen sich nicht bestreiten.

Man benötigt viel Übung bei der Steuerung von Glover.

Nebel wird in Glover nur sehr selten zu sehen sein.

Jeder Gegner läßt sich auf eine andere Art und Weise besiegen.

Ein Golfspiel stand am Anfang: Richard Albon, der konzeptionelle Designer des Game, erläutert, wie es zu diesem Projekt kam: „Wenn man das Spiel mit seinem originellen Hauptcharakter namens Glover nun sieht, wird man sich kaum vorstellen können, daß wir das Game zuerst als Golf-Spiel, dann als Rennspiel und dann wieder als Golfspiel geplant hatten. Wir haben dann beschlossen, die Golfschläger zu vergessen und uns auf die Hände zu konzentrieren. Die Idee, einen Handschuh (Glove) zum Mittelpunkt eines Spieles zu machen, ging dann von diesem Punkt aus. Eine wirklich seltsame Art, ein Spiel zu kreieren! Die Grundidee vor zwei Jahren war, ein völlig neues und innovatives N64-Spiel zu machen. Das sagt zwar jeder, aber wir denken, wir haben es möglich gemacht. Unsere Arbeit haben wir am PC begonnen, weil wir noch auf unser N64-Entwickler-Kit warten mußten. Eine weitere wichtige Grundidee war, daß wir das Spiel im Cartoonstil designen wollten, der keinem anderen gleicht. Dazu braucht man aber auch einen überzeugenden und gut wirkenden Charakter. Auf der Golfidee basierend, fanden wir schon bald heraus, daß man mit einem Schläger den Ball nur schlagen und treffen kann“ Mit einem Handschuh aber (wie gesagt: Glove-r) kann man den Ball treffen, aufspringen lassen, schieben und eigentlich so ziemlich alles mit ihm machen. Daran hielten wir fest und kamen somit zu einem Arcadespiel mit viel Spaß, jeder Menge Überraschungen und Special Effects. Wir sind davon überzeugt, daß alle N64-Besitzer von Anfang an von diesem Spiel fasziniert sein werden. Auf die Frage, ob sie sich an einem anderen Spiel orientiert haben, gab Creative Manager Jonathan Scarcliff eine

Der Kniff an diesem Spiel: Man muß den richtigen Ball wählen, was mit einem simplen Druck auf einen Button geschieht.

Es gibt in Glover sechs unterschiedliche Welten (Prähistorie, Atlantis, Piraten-Welt, Carnival Kingdom, Fortress Of Fear, Out of this World).

erstaunlich ehrliche Antwort: „Ein paar unserer Ideen kamen vom Amiga-Klassiker 'Marble Madness'. Das war zwar ein tolles Spiel, doch es fehlten einige Sachen, und einige Features konnte man noch besser ausbauen. Bei Glover kann man nicht nur den Ball bewegen, auch wenn das die Idee des Spieles ist, man kann auch gegen Feinde kämpfen und mit dem Handschuh alle möglichen Dinge manipulieren. Diese beiden Tatsachen gingen Hand in Hand!"

Die Story

Richard Albon erklärt die Story so: „Die Storyline des Spieles ist die, daß ein Zauberer in seinem Kristallschloß an verschiedenen Zaubertränken herumbastelt und beim Mixen leider etwas schief läuft. Alles fliegt in die Luft, die Kristalle werden alle weit verstreut, und die beiden Handschuhe des Zauberers fliegen auch davon. Einer landet sicher auf der Erde, und der andere fliegt in einen Kessel und verwandelt sich in einen mutierten, bösartigen und gemeinen Handschuh. Der Spieler übernimmt nun den guten Handschuh und soll die verstreuten Kristallstücke wieder zurückbringen, um wieder Friede ins Land einkehren zu lassen. Welche Rolle der Handschuh spielt, erläutert Technical Manager Darren Wood: „Wir haben einen Handschuh namens Glover, der sich durch die Welt bewegen kann. Dadurch, daß wir eine Hand benutzt haben, war auch die Animation recht einfach zu gestalten. Zum Laufen benutzt man zwei Finger, und wir können die vielfältigsten Sachen machen. Man kann schnippen, etwas halten – der Phantasie sind fast keine Grenzen gesetzt. Denkt doch selbst mal daran, was ihr mit eurer Hand alles machen könnt. Ihr könnt sie flach über eine Oberfläche fahren lassen und alle Finger einzeln bewegen. So kann der Spieler dem Charakter Glover unzählige Bewegungen geben und dem Spiel damit wirklich Leben einhauchen." „Eines gilt es zu beachten", ergänzt Richard Albon, „die speziellen Kristalle, die man zurückbringen muß, können sich in ihrer Form stark verändern. Man kann sie mit ein paar Drückern auf dem Pad oder etwas Magie, wie wir es gerne nennen, leicht in unterschiedliche Ballformen bringen. Man verfügt nämlich über viele Zaubersprüche, und diese magische Transformation ist ein Hauptbestandteil des Spieles. Da Kristalle brechen können, kann Glover sie z. B. in Gummi verwandeln, damit sie springen können. Man

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

Neu- und Gebraucht-Spiele

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

ngebot+++aus unserem N64-Angebot+++aus u

Spiele

Aero Gauge	D neu	139,90
Banjo-Kazooie	*D neu*	*89,90*
Bomberman 64	*D gebr.*	*59,90*
Bust-A-Move 2	D neu	99,90
Dark Rift	D neu	79,90
Diddy Kong Racing	D gebr.	69,90
Dual Heroes	D neu	139,90
FIFA Soccer 98	D neu	129,90
Forsaken	D neu	119,90
Frankreich 98 (die WM)	D neu	129,90
GT 64	*D neu*	*119,90*
ISS 64	D gebr.	69,90
Lylat Wars (inc.Rumble P.)	D gebr.	59,90
MACE - The Dark Age	Eur. neu	99,90
Mystical Ninja (Goemon)	D gebr.	99,90
Nagano Olympic Hockey	D neu	99,90
NBA Courtside	D neu	89,90
NFL Quarterback Club 98	D gebr.	59,90
Rampage World Tour	D neu	129,90
Star Wars (SOTE)	D gebr.	69,90
Top Gear Rally	D neu	99,90
Virtual Chess 64	*D neu*	*119,90*
W. Gretzky's 3D Hockey	D gebr.	49,90
Waverace 64	D gebr.	59,90
Wetrix	D neu	119,90
Yoshi's Story	D neu	89,90

Zubehör

Game Boy Emulator	neu	89,90
Game Buster	neu	109,90
LX4-Lenkrad (Rumble-Eff.)	neu	139,90
Memory Card (256K,Nint.)	neu	39,90
	gebr.	29,90
Rumble Pak (Nintendo)	neu	39,00
Rumble Pak (LX4)	neu	29,90
Rumble Pak (LX4+1MB)	neu	49,90
Standardpad (div.Farben)	neu	58,00
Top Gear (Lenkrad)	neu	149,90
Univ. Konverter (alle Spiele)	neu	79,90
X-Tender (Verlängerung)	neu	25,00
N64-Konsole	neu	299,00
	gebr.	219,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

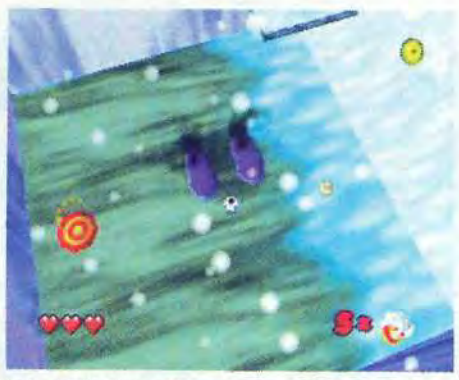
MEDIAATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

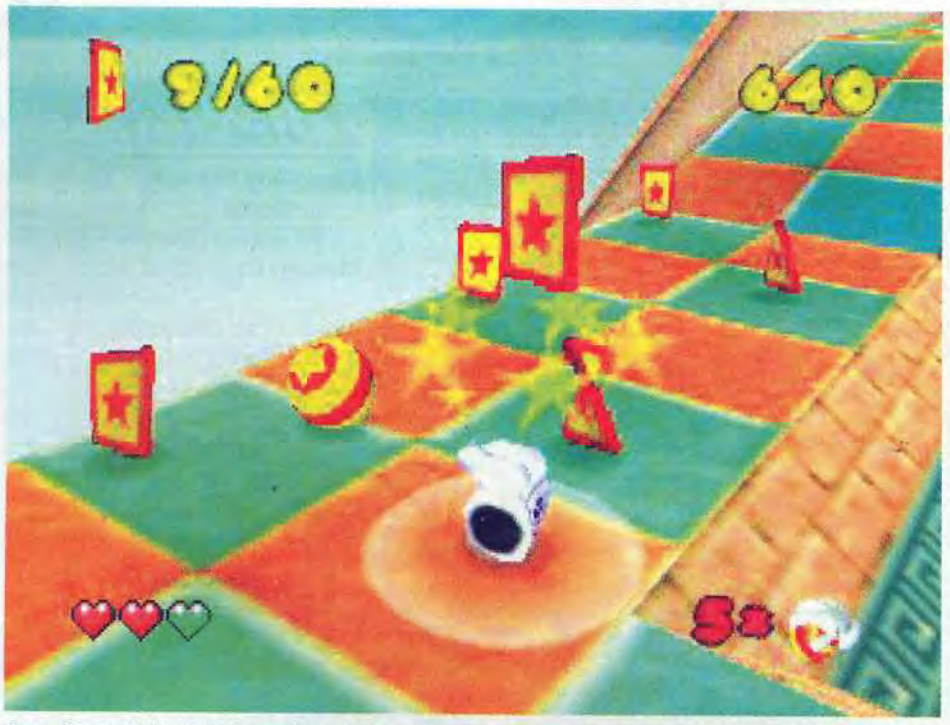
Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

Bowlingball, Kugellager, Kristallball (Original-Zustand), Beachball, Bumerangball (er kommt nach dem Wurf zurück), Schneeball (er wird immer größer) und Cancer-Ball (ein böser Ball) stehen zur Auswahl.

Wenn man nicht aufpaßt, wird man vom Cancer-Ball in einen Frosch verwandelt.



Die Fähigkeiten des N64 werden durchaus genutzt, wie dieser schicke Schneefall beweist.



Das Spiel bietet Puzzles (physikalische und rätselartige), Interaktion (Bewegen und Auflösen), Auseinandersetzungen (Kämpfen und Treffen) und Bewegungen aller Art (Schieben, Ziehen, Werfen).

kann sie noch in Schneebälle, einen Bowlingball und in jegliche Art von Material verwandeln. Wann man die Kristalle in welche Form verwandelt, ist eine der kniffligen Aufgaben im Spiel."

Physikalisch korrekt!

Richard Albon ist zwar der Ansicht, daß den N-Zone-Leser reelle physikalische Verhältnisse nicht unbedingt interessieren, wir möchten jedoch extra erwähnen, daß diese in das Spiel implementiert wurden. So kann der Spieler das Gewicht des Balles fühlen, wenn er sehr schwer ist, und auch ein Gummiball fühlt sich anders an. Ein Beachball schwimmt auf dem Wasser, ein Gummiball hüpft dagegen förmlich, und all diese Merkmale wirken sich auf das aus, was man im Spiel tun muß und wie man interagieren muß. Über das Wasser kommt man so z. B., wenn man auf dem Ball sitzt. Diese andauernde Abwechslung macht Glover so interessant. Es gibt Levels mit Eis, Schlamm, Gras, Wasser, Schnee, Felsen usw. – dabei erfordert jeder Level eine andere Ballart, um das Gelände zu durchqueren. Wie weit das gehen kann, erklärt Jonathan: „Wir haben stets versucht, die Puzzles intuitiv zu halten. Um an Wasser vorbeizukommen, kann es nötig sein, diese Stelle zu entwässern. Wie das geht, wird man nicht immer gleich ersehen können. Spielt man aber weiter, so findet man schon bald einen Knopf, mit dem man das Wasserbecken entleeren kann. Die Levels sind aber trotz allem offen gehalten, und man kann zur nächsten Aufgabe weiter, wenn man die vorher mal nicht gleich lösen konnte. Das Ausprobieren der Bälle in ihren vielen Formen ist absolut notwendig." Das Spiel bietet weitaus mehr, als einen Handschuh durch die Gegend zu steuern. Verliert man einen Ball, so verliert man auch ein Leben. Die Level-Endgegner sind äußerst interessant. Z. B. befindet man sich in einem Raum mit einem großen Monster, das man nur erledigen kann, wenn man mit dem Ball bestimmte Ziele an der Wand trifft. Wird man selbst getroffen, so verliert man Energie oder sogar ein Leben. Der Trick bei dem Spiel ist, die Bälle und Glover richtig einzusetzen und die unterschiedlichen Attribute beider auszunutzen. Die Hand ist für die Aktionen und zum Manipulieren da, und die Bälle kann man als Waffe einsetzen. Ein Spiel mit zwei interaktiven Objekten und einer sich dabei ständig verändernden Umwelt hat es so noch nicht gegeben, allerdings sollten sich Banjo-Kazooie-Kenner bei Glover schnell heimisch fühlen. Erscheinen wird das Game Ende Oktober, bis dahin werden wir euch auf dem laufenden halten!

„Wir wollen das Spiel für einen breiten Markt machen. Auch wenn es Cartoon-artig aussieht, kann man es nicht als Spiel für jüngere User einstufen", meint Richard Albon.

Derek de la Fuente / hl

Designer Richard Albon, Creative Manager Jonathan Scarcliff und Technical Manager Darren Wood (v.l.n.r.) sind die kreativen Köpfe hinter Glover.

ERSTER EINDRUCK

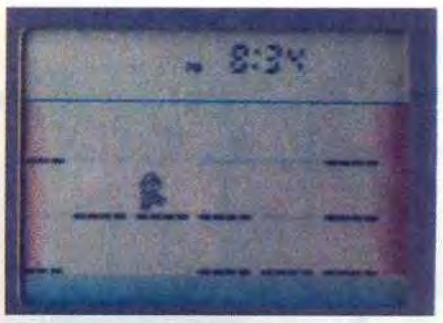
Titel: ..... *Glover*
Genre: ..... *Arcade*
Spieler: *1*
Levels: ..... *6 Welten*
Hersteller: ..... *Hasbro*
Preis: ..... *ca. DM 120,-*
Release: ..... *Ende Oktober*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Glover ist ein fesselndes Game mit absolut innovativer Spielidee. Dank der gewaltigen Spielmöglichkeiten und der klug designten Levels könnte sich Glover zu einem echten Geheimhit entwickeln.

Mini Classics

MINI GAME BOYS!

Was ist kleiner als der Game Boy, hat Spielestars wie Super Mario und Donkey Kong zu bieten, kostet nur einen Bruchteil davon und garantiert mobilen Spielespaß? Die von Nintendo lizenzierte Mini-Classics-Reihe von Stadlbauer!



Abstürzende Personen wollen in Fire! gerettet werden.

In Super Mario Bros, dem besten Spiel der Reihe, muß man Mario über scrollende Plattformen dirigieren.

Was auf den ersten Blick wie ein zu heiß gewaschener Game Boy aussieht, trägt den Namen Mini Classic und bietet einfache LCD-Spiele, wie man sie vor zehn Jahren als Vorläufer der modernen Handheld-Konsolen gewohnt war. Das besondere an den optisch schicken Mini-Classics ist zum einen der günstige Preis (für knapp DM 20,- kann man sich eines vier verschiedenen Spiele sichern), zum anderen die reizvolle Spielepalette. Übereinstimmende Merkmale sind die Uhr- und Weckerfunktionen, der abnehmbare Schlüsselanhänger, der Tischaufsteller, das digitale Steuerkreuz und die drei Druckknöpfe. Wieviel Spaß die einzelnen Titel machen, verraten wir jetzt!

Die Spiele

Donkey Kong Junior und Super Mario Bros sind zweifellos die namhaftesten Titel in dem 4 Spiele umfassenden Sortiment, haben aber mit den aktuellen Gegenstücken auf SNES und Game Boy oft nur den Namen und den Hauptdarsteller gemeinsam. Parachute und Fire! sind zwei neu konzipierte Action-Spiele mit gelungenem Inhalt, die sogar am meisten Spaß machen.

Man muß sich bei allen Spielen darüber im klaren sein, daß die Mini Classics technisch bei weitem nicht so leistungsstark wie ein Game Boy sind, weshalb die Spiele sich auch als simple LCD-Games entpuppen, in denen die Charaktere und Spielfiguren auf vordefinierten Positionen erscheinen. Dies ändert jedoch nichts an der Tatsache, daß die Spiele eine Menge Spaß machen und vor allem zum Preis von DM 19,95 extrem empfehlenswert sind.

In Donkey Kong Junior muß man in die Rolle des Titelhelden schlüpfen und den in einem Käfig gefangenen Donkey Kong befreien. Dazu sollte man auf seinem Weg zu den in der Luft schwingenden Schlüsseln (vier braucht man davon) den heranfliegenden Fangeisen und Vögeln ausweichen und zum richtigen Zeitpunkt zum Sprung in Richtung Schlüssel ansetzen.

Super Mario Bros ist ein klassisches Plattform-Spiel, das sogar scrollende Grafiken aufzuweisen hat. Das Ziel des Spiels besteht darin, in insgesamt 8 verschiedenen Levels die vom Drachen Kuppa (alias Bowser) gefangengehaltene Prinzession Toadstool zu befreien. Dabei kommt es einzig und allein auf ein flinkes Auge und eine gute Fingerfertigkeit an.

Als Retter muß man sich in Fire! betätigten. Hierzu steuert man ein Sprungtuch hin und her, auf das sich vom Feuer eingeschlossene Personen stürzen können. Das witzige dabei ist, daß die Leute auf dem Weg zum Rettungswagen mehrmals auf dem Sprungtuch aufprallen, von dem sie wieder in die Luft zurückgeschleudert werden.

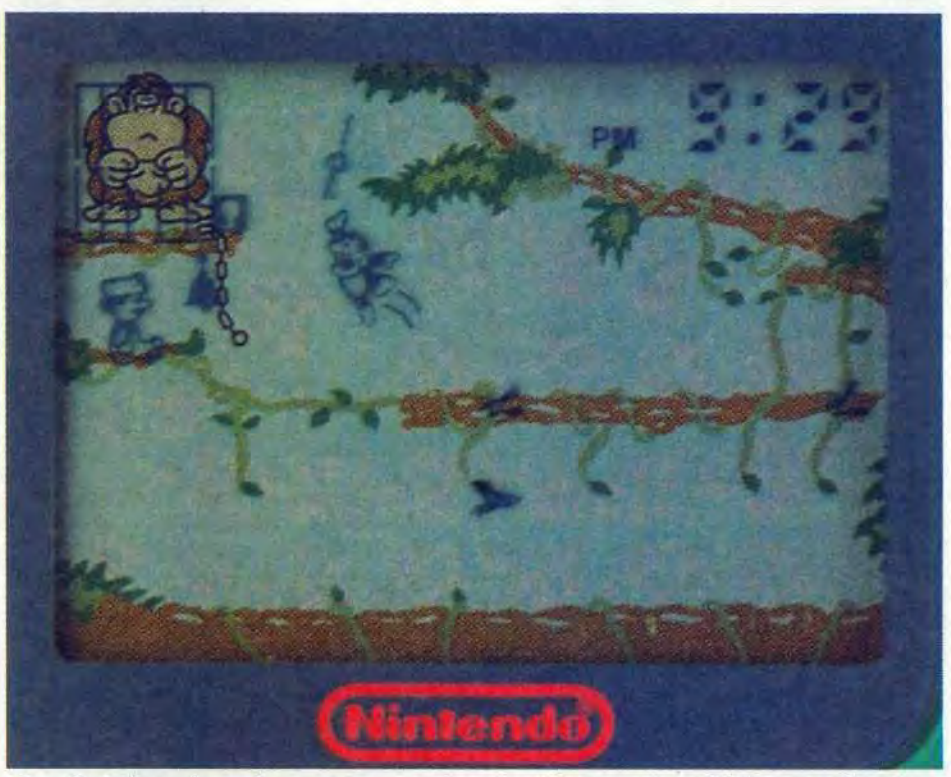
Ein ähnliches Spielprinzip hat Parachute zu bieten, nur mit dem Unterschied, daß sich hier todesmutige Stuntmen mit einen Fallschirm in die Tiefe stürzen und man ein Ruderboot so steuern muß, daß die Fallschirmspringer nicht bei den Haien landen.

Auch als Abo-Prämie!

Das interessanteste zum Schluß: Ab sofort bieten wir Donkey Kong Junior als Abo-Prämie an! Wer also für N-Zone einen Abonnenten wirbt (das Abo kostet im Jahr gerade einmal DM 46,-), erhält von uns kostenlos ein Mini Classic-Spiel! Nähere Infos und einen Coupon findet ihr auf Seite 57!

Hans Ippisch

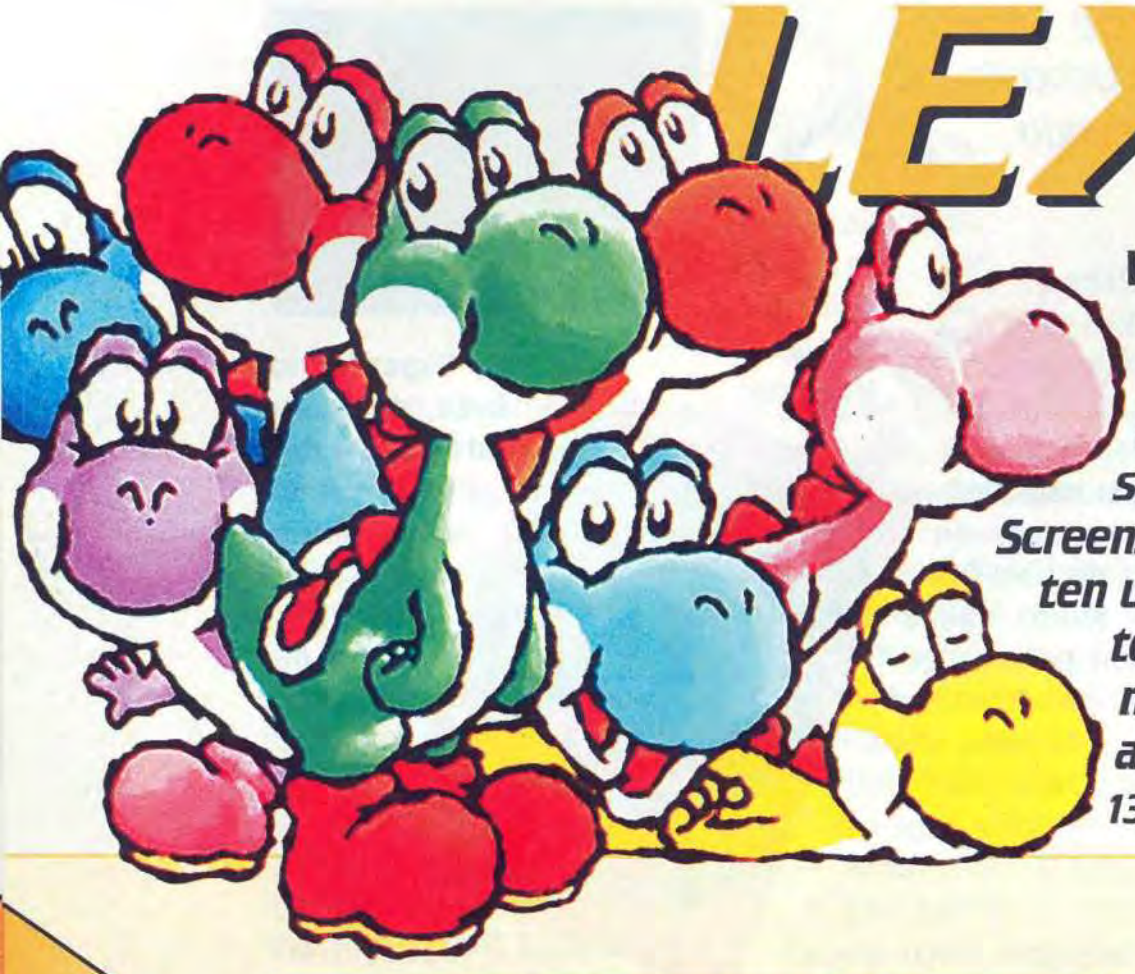
Todesmutige Parachute-Fallschirmspringer stürzen sich in die Tiefe, in der Haifische auf sie warten.



Vier Schlüssel muß man sammeln, damit man den Käfig von Donkey Kong aufsperren kann.

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den 68 wichtigsten N64-Projekten und eine ständig überarbeitete Übersicht über weitere N64-Entwicklungen. Außerdem haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungdaten (Stand: 13.7.98) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: Juli)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Aero Fighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
All Star Baseball 99	**Baseball**	**Acclaim**	**7/98**	**80%**
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	**Rennspiel**	**Nintendo**	**9/98**	**—%**
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Frankreich '98	Fußball	E.A.	5/98	90%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Iggy's Reckin' Ball	**Arcade**	**Acclaim**	**7/98**	**85%**
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Madden 64	Football	E.A.	12/97	80%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	11/97	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	9/97	63%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Eishockey	Midway/NOE	2/98	76%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rennspiel

Achtung! 1080° Snowboarding wird schon im September in Deutschland erscheinen.

Titel: . . .1080° Snowboarding
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .September '98

Fußball

Probe wurde von Iguana abgelöst, das ein HiRes-Fußballspiel entwickeln will.

Titel: . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Tennis

Kann All Star Tennis '99 an die Erfolge von Jimmy Connors Tennis auf dem SNES anknüpfen.

Titel: . . . . .All Star Tennis '99
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Anfang '99

3D-Action

Battletanx ist eine explosive Mario Kart 64-Variante für bis zu 4 Spieler!

Titel: . . . . . .Battletanx
Hersteller: 3DO
Release (USA): 1998

Action

Dieses hitverdächtige Spiel stellen wir in der nächsten Ausgabe ausführlich vor.

Titel: . . . . . .Body Harvest
Hersteller: . . . . . .Gremlin/DMA
Release (D): . . . . . .September '98

Jump&Run

Definitiv: Bomberman Hero wird im Oktober in Deutschland erscheinen.

Titel: . . . . . .Bomberman Hero
Hersteller: . . . . . .Hudson
Release (D): . . . . . .Oktober '98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release un

Shoot 'em Up

Verschoben: Buck Bumble von Argonaut wird erst im November losfliegen.

Titel: .....Buck Bumble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....November '98

Action-Adventure

Castlevania 3D wurde auf April '99 verschoben.

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April '99

Jump&Run

Chameleon Twist 2 ist die Fortsetzung des beliebten 3D-Jump&Runs.

Titel: .....Chameleon Twist 2
Hersteller: .....Sunsoft
Release (USA): 1998

Rennspiel

Einen brandaktuellen Bericht haben wir auf der Seite 23 vorbereitet.

Titel: .....Cruis'n World
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juli '98

Jump&Run

Einen ersten Angespielt-Bericht zum Spaß-Jump&Run findet ihr auf Seite 22.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....November '98

Rennspiel

Wahnsinn! Über 1.500 Einsendungen erhielten wir zum Int. Design-a-Bike-Wettbewerb.

Titel: .....Extreme G 2
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Ende November '98

Rennspiel

Psygnosis hat noch Probleme mit der Programmierung, plant aber einen 99er-Release.

Titel: .....F1 '98
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): .....Anfang '99

Rennspiel

Erstmals hat Ubi ein Releasedatum bekanntgegeben: F1 Racing Simulation soll im Oktober '98 erscheinen.

Titel: ...F1 Racing Simulation
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Oktober '98

Rennspiel

Das Spiel erscheint im August in Deutschland, der Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Titel: ....F1 World Grand Prix
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....August '98

Arcade

Fighting Force 64 soll im Vergleich zur PS-Version noch überarbeitet werden.

Titel: .....Fighting Force 64
Hersteller: .....Eidos
Release (D): .....Oktober '98

Rennspiel

Ups! F-Zero X wird aus marketingtechnischen Gründen erst im November in Deutschland erscheinen.

Titel: .....F-Zero X
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....November '98

Jump&Run

Mit einem Handschuh und einem Ball kämpft man sich durch knifflige Levels.

Titel: .....Glover
Hersteller: .....Hasbro
Release (D): .....Ende '98

wahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
4x4 Mud Monster	Rennspiel	Take 2	??
7th Legion	RPG	Epic Megagames	??
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
"Actionspiel"	Action	DID/Ocean	1998
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Asteroids	**Shoot 'em Up**	**Activision/Crave**	**1998**
Attack!	Action	GT Interactive	1998
Assault	Action	Telstar/Konami	1998
"Beat 'em Up"	3D-Beat 'em Up	Takara	1998
BattleZone	**3D-Action**	**Activision/Crave**	**1998**
Bio Tetris	Knobelspiel	Amtex	1998
Blades Of Steel	Eishockey	Konami	1998
Blues Brothers 2000	Arcade	Titus	2. Quartal '99
Bottom Of The Ninth '98	Baseball	Konami	1998
Bust-a-Move 3	**Denkspiel**	**Acclaim**	**Ende 1998**
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Caesar's Palace	Casino	Crave	1998
Carmageddon	Rennspiel	SCI	1999
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Charlie's Blast Challenge	Arcade	Kemco	1998
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
DethCarz	**Rennspiel**	**GT Int.**	**1998**
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Deep Blue	Rollenspiel	Konami	1998
Desert Island	64DD-RPG	Imagineer	1998
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	Anfang 1999
Doraemon 2	**Jump&Run**	**Epoch**	**1998**
Donkey Kong World	Jump&Run	Nintendo & Rare	Ende 1998
Duck Dodgers	**Arcade**	**Infogrames**	**Sommer '99**
Duke Raider	3D-Action	GT Interactive	1.11.98
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	1998
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	??
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	Ende 1998
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Freak Boy	Knobelspiel	Virgin	??
Frogger	Jump&Run	Hasbro	??
Gauntlet 64	Arcade	Midway	1999
GTi Club	Rennspiel	Konami	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Harvest Moon 64	Strategie	Natsume	1998
Hercules	Action	Titus	3. Quartal '99
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Jeff Gordon Racing	**Rennspiel**	**ASC**	**1998**
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Jungle Bots	3D-Action	Titus	1999
Kiratto Kaiketsu! 64	Brettspiel	Imagineer	1998
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1998
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	tba.
Lego Racer	Rennspiel	Lego	1998
Legend Of the River King	RPG	Natsume	1998
Let's Smash	Tennis	Hudson	1998
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Looney Tunes	tba.	Infogrames	1998
Macross	Arcade	Tomy	1998
Meshi Tsuri 64	Fischen	tba.	??
Milo's Astro Lanes	**Bowling**	**Crave**	**1998**
Morita Shogi	Strategie	Seta	1998
Mother 3	RPG	Nintendo	Sommer '98
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	Ende 1998
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
Nightmare Creatures	Action	Activision	1998
Nintana Rantaro	Arcade	Culture Brain	1998
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	1999
Ogre Battle	Strategie	Nintendo	Sommer '98
Pikachu Genki De Chu	Simulation	Nintendo	Mitte 1998
Pachinko World	Simulation	Amtex	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pro Baseball King 2	Baseball	Imagineer	1998
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
Quest for Camelot	Adventure	Titus	3. Quartal '99
Indiziert II	3D-Action	Activision	Ende 1998
Pocket Monster's Snap	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Pocket Monster's Stadium	Simulation	Nintendo	1998
Rakuga Kids	Beat 'em Up	Konami	1998
Rat Attack	Arcade	Mindscape	1998
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	3D-Action	GT Interactive	1998
Rev Limit	Rennspiel	Seta	1998
Re-Volt	**Rennspiel**	**Acclaim**	**1999**
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	1998
Road Rash	Rennspiel	THQ	1999
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
SimCity 64	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	September '98
Snobo Kids 2	Rennspiel	Atlus	1998
Snow Speeder	Rennspiel	Imagineer	1998
Snow Speeder DD	64DD-Rennspiel	Imagineer	1998
StarCraft	Strategie	Blizzard	1999
Star Soldier: Vanishing Earth	**Shoot 'em Up**	**Hudson**	**1998**

Fortsetzung auf der nächste Seite

Geplante N-64 Entwicklungen (Fortsetzung v. Seite 31)

Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Sommer '98
Susume! Taisen	Tüftelei	Konami	1998
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	Action-Adventure	Namco	??
Tank	64DD-Battle Game	Imagineer	1998
"Tennispiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Thornado	3D-Action	Factor 5	??
UEFA Soccer	Fußball	Ocean	1998
World League Soccer	Fußball	Eidos	??
Xena	Action	Titus3.	Quartal '99

Erscheint 1998 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
Juli				
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	80%	Juli
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	93%	Juli
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	—	Juli
August				
F1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	—	August
Iggy's Reckin' Balls	**Arcade**	**Acclaim**	**85%**	**Anfang August**
True Golf Classics	Golf	Nintendo	—	August
Mission: Impossible	**3D-Action**	**Infogrames**	**—**	**Ende August/September**
WWF Warzone	**Wrestling**	**Acclaim**	**—**	**August**
September				
1080° Snowboarding	**Rennspiel**	**Nintendo**	**86%**	**September**
Bio Freaks	**Beat 'em Up**	**GTR Interactive**	**76%**	**18.9.98**
Body Harvest	**3D-Action**	**Gremlin**	**—**	**September**
Chopper Attack	**3D-Action**	**GT Interactive**	**76%**	**4.9.98**
Gex 2	**Jump&Run**	**GT Interactive**	**—**	**25. September**
ISS98	Fußball	Konami	—	4.9.98
Off Road Challenge	**Rennspiel**	**GT Interactive**	**70%**	**4.9.98**
Space Circus	Jump&Run	Infogrames	—	September
Twisted Edge	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	September
Oktober				
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	83%	Oktober
F1 Racing Simulation	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	**—**	**Oktober**
Fighting Force 64	Arcade	Eidos	—	Oktober
G.A.S.P.!!	**Beat 'em Up**	**Konami**	**69%**	**Oktober**
Glover	**Jump&Run**	**Hasbro**	**—**	**31.10.98**
Jest	**Jump&Run**	**Infogrames**	**—**	**Oktober**
Madden NFL 99	American Football	E.A.	—	9.10.98
Nascar '99	Rennspiel	EA	—	23.10.98
NFL Blitz	**Football**	**GT Interactive**	**—**	**30.10.98**
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	—	Oktober
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	Oktober
Penny Racers	Fun-Racing	THQ	—	Oktober
Rugrats	Action	THQ	—	Oktober
Superman	3D-Action	Titus	—	Oktober
Tonic Trouble	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	**—**	**Oktober**
Turok 2	3D-Action	Acclaim	—	Oktober
WCW Nitro	Wrestling	THQ	—	Oktober
WCW vs. NWO Revenge	Wrestling	THQ	—	Oktober
November				
Buck Bumble	**Shoot 'em Up**	**Ubi Soft**	**—**	**November**
Earthworm Jim 3D	**Jump&Run**	**Interplay**	**—**	**November**
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	—	Ende November
F-Zero X	**Rennspiel**	**Nintendo**	**—**	**November**
„Geheimspiel"	**tba.**	**Nintendo**	**—**	**November**
Holy Magic Century	**Action-Adventure**	**Konami**	**84%**	**November**
Micro-Machines V3	Rennspiel	Codemasters	—	November
NHL 99	**Eishockey**	**EA**	**—**	**November**
Rush 2: Extreme Racing	Rennspiel	GT Interactive	—	1.11.98
S.C.A.R.S.	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	**—**	**November**
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	—	November
WipEout 64	Rennspiel	Psygnosis	—	November
Zelda	Adventure	Nintendo	—	November
Dezember				
Looney Tunes	Rennspiel	Infogrames	—	Dezember
NBA Jam '99	**Basketball**	**Acclaim**	**—**	**Dezember**
Rogue Squadron	**Shoot 'em Up**	**LucasArts**	**—**	**Ende '98**
Space Station: Silicon Valley	**3D-Action**	**BMG**	**—**	**1998**
Survivor Day One	**3D-Action**	**Konami**	**—**	**Ende '98**
Twelve Tales: Conker 64	**Jump&Run**	**Rare**	**—**	**Dezember**
Weitere Releases in 1998/99:				
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	1999
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	—	Anfang '99
Bust-a-Move 3	**Denkspiel**	**Acclaim**	**—**	**Ende 1998**
Castlevania 3D	**3D-Action**	**Konami**	**—**	**April '99**
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	—	1999
Donkey Kong World	**3D-Jump&Run**	**Rare**	**—**	**??**
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99
DN: Time to Kill	**3D-Action**	**GT Interactive**	**—**	**15.1.99**
F1 '98	Rennspiel	Psygnosis	—	Anfang 1999
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	??
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	—	Ende '98
Hybrid Heaven	**3D-Action**	**Konami**	**—**	**Mai '99**
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	—	1998
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	1999
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	—	1998
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	—	Ende 1998
NBA Live 99	**Basketball**	**EA**	**—**	**Ende 1998**
Nuclear Strike	**Shoot 'em Up**	**THQ**	**—**	**1999**
ODT	3D-Action	Psygnosis	—	1. Quartal 1999
Perfect Dark	Action	Rare	—	1999
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	Ende '98
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	Anfang '99
Road Rash	Rennspiel	THQ	—	1999
Shadowgate	Action	Kemco	—	Ende '98
Shadowman	**3D-Action**	**Acclaim**	**—**	**Dezember '98**
StarCraft	Strategie	Blizzard	—	1999
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	Anfang '99
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	Ende '98

Jump&Run

Der Mystical Ninja wird in einem 2D-Jump&Run für 2 Spieler zurückkehren.

Titel: .....Goemon 2D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

Flugsimulation

Harrier 2000 ist der Nachfolger von Aero Fighters Assault.

Titel: .....Harrier 2000
Hersteller: .....Paradigm
Release (USA): 1998

Action-Adventure

Einen Test zu Quest 64, so heißt das Spiel in Amerika, haben wir auf der Seite 52.

Titel: ....Holy Magic Century Eltale
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....November '98

3D-Action-Adventure

Hybrid Heaven (kommt im Mai '99) ist eines der meistgewünschten Spiele.

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Mai '99

Action-Adventure

Hype: The Time Quest ist ein hübsches Spiel rund um die Playmobil-Figuren.

Titel: ...Hype: The Time Quest
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Ende '98

Arcade

Spitze! Wieso Iguanas neuestes Spiel so gut ist, verraten wir auf den Seiten 48 und 49.

Titel: ....Iggy's Reckin' Balls
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....August 1998

Fußball

Hattrick! Einen Test der japanischen Version haben wir auf den Seiten 50 und 51 zu bieten.

Titel: .....ISS '98
Hersteller: .....Konami
Release: .....4. September '98

Jump&Run

Wenn alles klar geht, dann wird Jest im Oktober in Deutschland erscheinen.

Titel: .....Jest
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....Oktober '98

3D-Action

Mehr Infos und Bilder zu Rares Jet Force Gemini gibt es auf Seite 17 für euch.

Titel: .....Jet Force Gemini
Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Das putzige 3D-Jump&Run stammt von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich.

Titel: ....Jungle Emperor Leo
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Ende 1998

Rennspiel

Als erstes N64-Looney Tunes-Game wird Space Race vor Weihnachten erscheinen.

Titel: ....Looney Tunes Space Race
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Dezember '98

Baseball

HiRes-Grafik und NFL-Lizenz sollen EA am 9.10.98 zum Referenz-Titel verhelfen.

Titel: .....Madden NFL 99
Hersteller: .....EA
Release (D): 9.10.98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release

Anwendung

Dazu gehören Polygon Maker, Talent Maker, Picture Maker und Sound Maker.

Titel: . . . . . .Mario Artist
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Herbst ´98

Rennspiel

Die Kult-Fun-Racing-Reihe geht noch dieses Jahr auf dem N64 weiter.

Titel: . . . . .MicroMachines V3
Hersteller: . . . . . .Codemasters
Release (D): . . . . . .Dezember ´98

Action

Erfreulich! Ende August/Anfang September kommt Mission: Impossible in Deutschland.

Titel: . . . .Mission Impossible
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .Ende August ´98

Rennspiel

Das erste N64-Rennspiel von EA wird am 23.10.98 erscheinen.

Titel: . . . . . .NASCAR 99
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): 23.10.98

Basketball

Aktuelle Bilder der N64-Version, die wir im Haus hatten, findet ihr in den News.

Titel: . . . . . .NBA Jam ´99
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Dezember ´98

Basketball

Konkurrenz für Nintendo, Konami und Acclaim: Electronic Arts betritt das Parkett.

Titel: . . . . . .NBA Live ´99
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .Ende ´98

Baseball

Midway will mit dieser Automatenumsetzung Acclaim und EA Konkurrenz machen.

Titel: . . . . . .NFL Blitz
Hersteller: . . . . . .Midway
Release (USA): . . . . . .Herbst

Baseball

Echte, von uns gemachte Bilder der N64-Version gibt es in den News.

Titel: . . . .NFL Quarterback ´99
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Oktober ´98

Eishockey

Beeindruckend! Bereits die erste Version von NHL 99 sah mächtig gut aus.

Titel: . . . . . .NHL 99
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .November ´98

3D-Action

Die auf der E3 gezeigte Version des Tomb Raider-Clones erwies sich als interessant.

Titel: . . . . . .ODT
Hersteller: . . . . . .Psygnosis
Release (D): . . . . . .1. Quartal ´99

Rennspiel

Midway ist weiterhin fleißig: Off Road Challenge ist eine gute Automatenumsetzung.

Titel: . . . . .Off Road Challenge
Hersteller: . . . . . .Midway
Release (D): 1.10.98

Rennspiel

Penny Racers ist nichts anderes als die Euro-Version von Choro Q64.

Titel: . . . . . .Penny Racers
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .Oktober ´98

3D-Action

Hochinteressante Bilder und Infos zum Rare-Knaller haben wir auf den Seiten 12 und 13.

Titel: . . . . . .Perfect Dark
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Wir sind traurig! Das exzellente Rayman 2 wird nun erst Anfang ´99 veröffentlicht.

Titel: . . . . . .Rayman 2
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Anfang ´99

3D-Action

Erstaunlich: Der neue Star Wars-Titel konnte sich schon in den Most Wanted-Charts plazieren.

Titel: . . . . . .Rogue Squadron
Hersteller: . . . . . .LucasArts
Release (D): . . . . . .Ende 1998

Jump&Run

Rugrats ist ein abgedrehtes Jump&Run aus der Sicht eines Kleinkindes.

Titel: . . . . . .Rugrats
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .Oktober ´98

Rennspiel

Die Fortsetzung von San Francisco Rush führt durch ganz Amerika.

Titel: . .Rush 2: Extreme Racing
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): 1.11.98

Rennspiel

Noch eine Verspätung: S.C.A.R.S. wird nun erst im November veröffentlicht werden.

Titel: . . . . . .S.C.A.R.S.
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D) . . . . . .November ´98

Action-Adventure

Shadowgate 64: Trials of the four Towers ist ein ehrgeiziges 3D-Action-Adventure.

Titel: . . . . . .Shadowgate
Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (D): . . . . . .tba.

3D-Action

Tomb Raider-Rivale Shadowman ist angeblich Acclaims wichtigstes Spiel für Anfang ´99.

Titel: . . . . . .Shadowman
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Januar ´99

Arcade

Eine ausführliche Reportage über diesen Titel folgt vielleicht schon in der nächsten Ausgabe.

Titel: . . . . . .Silicon Valley
Hersteller: . . . . . .BMG
Release (D): . . . . . .Ende 1998

Action-Adventure

Space Circus soll zusammen mit Mission: Impossible die Charts erobern.

Titel: . . . . . .Space Circus
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .September ´98

3D-Action

Beeindruckend! Superman ist ein unterhaltsames 3D-Action-Game mit hübscher Grafik.

Titel: . . . . . .Superman
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (USA): . . . . . .Oktober 1998

RPG

Eine schräge Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: . . . . .Super Mario RPG 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1998

unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	Japan/USA	86%	September '98
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
Air Boarder	**Rennspiel**	**Human**	**Japan/USA**	**—**	**—**
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August '98
Bomberman Hero	Jump&Run	Hudson	Japan	83%	Oktober '98
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
Chopper Attack	**3D-Action**	**Midway**	**USA**	**76%**	**September '98**
Choro Q64	**Rennspiel**	**Takara**	**Japan**	**—**	**Oktober '98**
Designmon 3D	**Constr. Kit**	**Athena**	**Japan**	**—**	**—**
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fire	**Arcade**	**Hudson**	**Japan**	**33%**	**—**
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
F-Zero X	**Rennspiel**	**Nintendo**	**Japan**	**—**	**November '98**
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—	—
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	3. Quartal '98
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
Jikkyou World Soccer 98	**Fußball**	**Konami**	**Japan**	**89%**	**September '98**
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
Mission Impossible	**Action**	**Infogrames**	**USA**	**—**	**Ende August '98**
MK Mythologies	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
MK 4	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Off Road Challenge	**Rennspiel**	**Midway**	**USA**	**70%**	**4.9.98**
Quest 64	**Action-Adventure**	**THQ**	**USA**	**84%**	**September**
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	**Shoot 'em Up**	**Hudson**	**Japan**	**—**	**—**
Strike Zone	**Baseball**	**GT Int.**	**USA**	**—**	**—**
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—
Wild Choppers	3D-Action	Seta	Japan	76%	Möglich!

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metal Gear Solid	Action	Konami	1999
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1998
Track & Field	Sport	Konami	1998

3D-Jump&Run

Seltsam! Nun kommt Tonic Trouble doch vor Rayman 2, und zwar im Oktober.

Titel: . . . . . .Tonic Trouble
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Oktober '98

Rennspiel

Top Gear Overdrive ist das Sequel des erfolgreichen Top Gear Rally.

Titel: . . . . .Top Gear Overdrive
Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (D): . . . . . .Ende '98

Golfspiel

Waiale Country Club: True Golf Classics ist eine überarbeitete Version von Augusta Masters.

Titel: . . . . . .True Golf Classics
Hersteller: . . . . . .Golf
Release (D): . . . . . .August '98

3D-Action

Toll! Wir konnten Turok 2 erstmals in der Redaktion ausführlich antesten.

Titel: . . . . . .Turok 2
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Oktober '98

Jump&Run

Ist es besser als Banjo-Kazooie? Erst im Dezember werden wir es wissen.

Titel: . . .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .Dezember '98

Rennspiel

Einen ersten Bericht zu V-Rally auf dem N64 können wir schon bald zeigen.

Titel: . . . . . .V-Rally
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .November '98

3D-Action

Nach Rares Millionenhit und Mission: Impossible kommt schon das dritte Geheimdienst-Spiel.

Titel: . . . . . .WinBack
Hersteller: . . . . . .Koei
Release (J): 1998

Rennspiel

Im Gegensatz zur PS-Version hat die N64-Ausgabe einen 4 Spieler-Modus.

Titel: . . . . . .WipEout 64
Hersteller: . . . . . .Psygnosis
Release (J): . . . . . .November '98

Wrestling

Spitze! Was uns im Vorab-Test auffiel, steht auf Seite 20.

Titel: . . . . . .WWF Warzone
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .August '98

Wrestling

WCW Nitro ist die aufgepeppte Umsetzung des PlayStation-Hits.

Titel: . . . . . .WCW Nitro
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .Oktober '98

3D-Action

Mit Survivor: Day One zeigte Konami einen harten 3D-Shooter.

Titel: . . . . . .Survivor: Day One
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Dezember '98

3D-Jump&Run

Tasmanian Express ist das zweite N64-Looney Tunes-Game von Infogrames.

Titel: . . . . .Tasmanian Express
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Anfang '99

Wrestling

WCW vs. NWO: Revenge (alias Live) ist die Fortsetzung des ersten THQ-Hits.

Titel: . .WWF vs. NWO Revenge
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .Oktober '98

RPG

Deutsche Bildschirmtexte sind im Spiel des Jahres definitiv enthalten!

Titel: . .Zelda: The Ocarina Of Time
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .November '98

Theo Kranz Versand

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSAND-HÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

Nintendo 64

NINTENDO 64	289,-
ANTENNENKABEL	39,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95

F1 WORLD GRAND PRIX (AUG) (N64) 89,95

CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO (INKL. MEMORY CARD 0,25 MEG.)	59,95
GAME BUSTER	99,95
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-FKT, MEMORY-SLOT	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95

INT. SUPERSTAR SOCCER 64 - GOLD EDITION (N64) 89,95

SONDERANGEBOTE

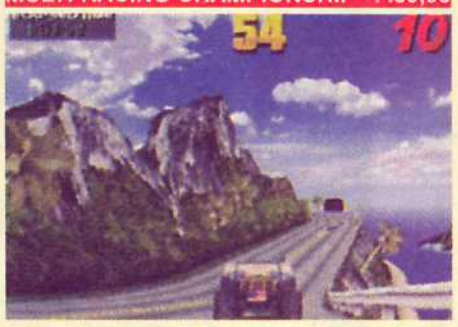
MULTI RACING CHAMP.(N64) 89,95
BUST A MOVE 2 (N64) 79,95
TUROK (N64) 99,95 (GB) 39,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY(N64) 99,95

FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM (N64) 99,95

RUMBLE PAK	34,95
RUMB. P. JOLT (INKL. MEM. 1 MEG)	39,95
HYPER PAK (RUMBLE P.+MEM. FKT.)	49,95
TREMOR PAK LX4	29,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER(SEPT)	129,95
AEROFIGHTER ASSAULT	139,95
AERO GAUGE	149,95
ALL STAR BASEBALL '99	99,95
BANJO & KAZOOIE (JULI)	89,95
BIO FREAKS (JULI)	129,95
BLAST CORPS	109,95
BOMBERMAN 64	89,95
BUCK BUMBLE (SEPT)	134,95
BUST A MOVE 2	79,95

FORSAKEN (N64) 119,95

CRUISIN' WORLD	89,95
DARK RIFT	129,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EXTREME G	119,95
F1 WORLD GRAND PRIX (AUG.)	89,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	129,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	99,95
G.A.S.P. (JULI)	149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA	139,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	124,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	89,95
LYLAT WARS(OHNE RUMBLE PAK)	89,95
MARIO KART 64	89,95
MIKE PIAZZA STRIKE ZONE (JULI)	129,95
MISCHIEF MAKERS	89,95
MISSION IMPOSSIBLE (AUG)	134,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	89,95



CRUISIN' WORLD (N64) 89,95

NAGANO WINTER OLYMPICS	144,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA PRO 98	139,95

GOEMON MYSTICAL NINJA (N64) 139,95

NFL QUARTERBACK CL.'99(AUG)	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	99,95
OLYMPIC HOCKEY '98	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
IGGY'S RECKING BALLS (AUG)	129,95
ROBOTRON 64	129,95
SCARS (SEPT)	134,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
STAR WARS - S.O.T.E.	129,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TETRISPHERE	89,95
TOP GEAR RALLY	139,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,95

BANJO & KAZOOIE (JULI) (N64) 89,95

TWISTED EDGE SNOWBOARD(SEPT)	124,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95
WAVERACE 64	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WETRIX (JUNI)	109,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WWF WARZONE (JULI)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80

Jojo

ProYo II	19,-
ProYo II - Profi Set	39,-
Ersatzschnüre bunt	4,95

GameBoy

GAME BOY POCKET COL. ED. (VERSCH. FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, NEU: PINK)	109,-
BATTERY PACK - G. B.	9,95
LADEGERÄT - G.B.	19,95
CAMERA(VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	99,95
GAME BUSTER	69,95
ALADDIN - CLASSICS	49,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
BRAIN DRAIN	59,95
BUST A MOVE 2	39,95
DONKEY K. LAND - CLASS.	44,95
DONKEY KONG LAND 3	64,95
DR. FRANKEN	44,95
DUCK TALES - CLASSIC	44,95
GOEMON	59,95
HUGO (TEIL 1 ODER 2)	57,95
LUCKY LUKE	64,95

MARIO & YOSHI	29,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MICKEY'S DANGEROUS CHASE - CLASSIC	44,95
MONOPOLY	59,95
OTTIFANTEN	59,95
POCKET BOMBERMAN	49,95
SCHLÜMPFE 3	69,95
SPIROU	64,95
SUPER MARIO LAND-CL.	44,95
TAMAGOTCHI	59,95
TUROK	39,95
V-RALLY	64,95
WORLD CUP '98	59,95
WORMS	64,95
WWF WARZONE (JULI)	49,95

Super Nintendo

CONTROL PAD - ORIG.	29,95
ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
FIFA '97 GOLD EDITION	69,95
FIFA 98	84,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LUCKY LUKE	119,95
LUFIA + SPIELEBERATER.	89,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST-CL.	74,95
NBA LIVE '97	69,95
SIM CITY - CLASSICS	69,95
SUP. METEORID-CLASSICS	74,95
TERRANIGMA + SPIELEBERATER	89,95
TETRIS 2	99,95
TIMON & PUMBAA'S	79,95
YOSHI'S ISLAND - CLASS.	79,95

Unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines frankierten (DM 3,-) Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95

Sommeraktion
Bei Bestellungen bis 15. August ab 2 lieferbaren Artikel portofrei*

Schnell, Schneller, THEO KRANZ VERSAND!

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*.

Nutzen Sie unseren besonderen VORBESTELL-SERVICE!

Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*.

Bestellannahme bis 20.00 Uhr.

* gilt nicht für Ausland

Theo KRANZ VERSAND

Händleranfragen erwünscht Fax: 0931/571602

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. PORTO AUSLAND 18,- DM. UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR

0931/3545222 oder 0180/5211844

Internet: http://www.logon.de/kranz

CHART ATTACK

LESERCHARTS

		N64	Monat
1.	(12)	**Forsaken**	2
2.	(3)	Turok: Dinosaur Hunter	15
3.	(6)	Mario Kart 64	12
4.	(2)	Lylat Wars	8
5.	(1)	Diddy Kong Racing	8
6.	(7)	Extreme G	9
7.	(5)	Super Mario 64	15
8.	(Neu)	Frankreich 98	1
9.	(WE)	Star Wars: SOTE	8
10.	(15)	Mystical Ninja	2
11.	(13)	WCW vs. NWO	4
12.	(WE)	ISS 64	12
13.	(Neu)	NBA Courtside	1
14.	(14)	Yoshi's Story	4
15.	(11)	Bomberman 64	8

Es ist geschafft! Acclaims Forsaken sichert sich verdient den ersten Platz der Lesercharts. Hoher Langzeitspaß und Mund zu Mund-Propaganda verhalfen dem Iguana-Titel zum Erfolg. Enttäuschend ist das Abschneiden von Frankreich 98, das sich gerade noch in den Top 10 plazieren kann. NBA Courtside landet immerhin auf einem akzeptablen 13. Rang.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

		N64	Monat
1.	(2)	**Frankreich 98**	2
2.	(1)	Forsaken	2
3.	(4)	NBA Courtside	2
4.	(5)	Bust-a-Move 2	2
5.	(3)	Mystical Ninja	2
6.	(13)	Turok: Dinosaur Hunter	14
7.	(Neu)	Wetrix	1
8.	(6)	Yoshi's Story	4
9.	(7)	Aero Fighters Assault	3
10.	(Neu)	FIFA 98	1
11.	(15)	Mario Kart 64	11
12.	(9)	Snowboard Kids	5
13.	(WE)	Super Mario 64	12
14.	(WE)	Bomberman 64	6
15.	(WE)	Tetrisphere	3

Im Zuge der Fußball-Weltmeisterschaft gelang Frankreich 98 der erwartete Sprung an die Spitze der Verkaufscharts des Theo Kranz Versands. Forsaken mußte sich mit einem respektablen zweiten Platz zufriedengeben, Wetrix stieg hinter Mystical Ninja und dem wiedererstarkten Turok auf dem siebten Platz ein. Diddy Kong Racing, Rampage World Tour, Extreme G, Rampage World Tour und Aero Gauge flogen raus.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

			Monat
1.	(Neu)	**Jikkyou World Soccer 3**	1
2.	(4)	FIFA 98	2
3.	(1)	Bomberman Hero	3
4.	(2)	Powerful Pro Baseball 5	4
5.	(3)	Yoshi's Story	7
6.	(6)	1080° Snowboarding	5
7.	(7)	G.A.S.P.	4

Was ist Jikkyou World Soccer 3? Das werden sich viele fragen, die Lösung des Rätsels ist jedoch einfach, denn dabei handelt es sich um nichts anderes als die japanische Version von ISS 98, das in Deutschland im September erscheinen wird. Ansonsten tat sich erschreckend wenig in den japanischen Verkaufscharts. Kann F-Zero X hier nächsten Monat für Abwechslung sorgen?

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

			Monat
1.	(Neu)	**Banjo-Kazooie**	1
2.	(Neu)	Indiziert	1
3.	(Neu)	MLB Ken Griffey	1
4.	(Neu)	All Star Baseball '98	1
5.	(Neu)	Forsaken	1
6.	(Neu)	Quest 64	1
7.	(1)	K. Bryant in NBA Courtside	3

Fantastisch! Endlich kommt die N64-Softwarewelle ins Rollen, was die aktuellen amerikanischen Verkaufscharts beweisen, die auf den ersten fünf Plätzen von Neuzugängen belegt werden. Besonders bemerkenswert ist auch noch die Tatsache, daß die ersten vier Titel innerhalb der ersten Wochen jeweils über 500.000 mal über die Ladentheke wanderten, was dem N64 einen prächtigen Marktanteil im Juli bescherte. Ob Mission: Impossible im nächsten Monat für ähnlich hohe Verkaufszahlen sorgen kann?

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 55), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(2)	Turok 2	8
2.	(1)	Zelda: The Ocarina Of Time	14
3.	(3)	Mission: Impossible	4
4.	(4)	Banjo-Kazooie	9
5.	(6)	F-Zero X	8
6.	(5)	Extreme G 2	2
7.	(Neu)	Perfect Dark	1
8.	(Neu)	Star Wars: Rogue Squadron	1
9.	(Neu)	Hybrid Heaven	1
10.	(Neu)	WWF Warzone	1
11.	(Neu)	StarCraft	1
12.	(Neu)	All Star Baseball ´99	1
13.	(Neu)	Sim City 2000	1
14.	(Neu)	Bomberman Hero	1
15.	(Neu)	F1 World Grand Prix	1

Die Sensation ist perfekt: Turok 2 verdrängte Zelda: The Ocarina Of Time erstmals von der Spitzenposition, die Link immerhin dreizehn Monate lang innehatte. Mission: Impossible führt die aufgestockten Charts dahinter an, in denen sich eine ganze Menge E3-Hits verstecken. Erstaunlich ist das gute Abschneiden von Perfect Dark und Rogue Squadron.

CROSS
Computersystems GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle
CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 11.00 - 14.00
Ladenlokal werktags: 11.00 - 19.00

LX4 Lenkrad mit Ped.und Rumble nur 129.-
N64 Passport für alle Spiele nur 75.-
Padverlängerung nur 19.-

Memory-Cards
1 Meg 29.- 4 Meg nur 69.-
Gamebuster nur 89.-
Rumble Pak incl. 1 Meg Memory nur 45.-

Nintendo 64
inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel
289.-

Banjo Kazooi nur 89.-

F1 World GP nur 89.-

Mission Impossible nur 149.-

Bomberman nur 89.-

ISS Pro 98 nur 94.-

Demnächst(PAL)

1080° Snowboard	89.-
Bomberman	89.-
Castlevania 3D	139.-
Cruis'n World	89.-
F1 World GP	89.-
Gex 2 3D	129.-

GT 64 Championship nur 119.-

Bio Freaks nur 129.-

ISS Pro 98	94.-
Madden NFL 99	111.-
Mission Imposs.	129.-
Nascar 99	111.-
Turok 2	139.-
Waialee Golf	89.-
WWF Warzone	99.-

Frankreich 98 nur 109.-

Import-Ausverkauf

Bomberman 64 (N64 Japan)	59.-
Dynamite Soccer (N64 Japan)	59.-
Top Gear Rally (N64 USA	59.-

Hardware

Flight Force Pro	114.-
Controller N64 (blau, gelb, grau, grün, rot, schwarz)	55.-
Rumble Tremor (Rumble Pack incl. 1Mbit Memorycard)	45.-
LX4 Lenkrad (Lenkrad + Pedale + Rumble)	129.-

-> Achtung ! Angebote ! Achtung ! Angebote ! <-

BlastCorps	89.-	ISS Deluxe	79.-	Snowboard Kids	69.-
Bust a Move 2	89.-	Madden Football	99.-	Turok	79.-
Chameleon Twist	89.-	Mario 64	69.-	Tetrisphere	69.-
Cruis´n USA	69.-	Mischief Makers	69.-	Wave Race	69.-
Diddi Kong Racing	79.-	NFL Quarterback	79.-	Winter Olympics	99.-
Forsaken	119.-	Pilotwings	89.-	Yoshi's Story	84.-
Goemon 5	119.-	San Francisco R.	79.-		

= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Portofrei ab 200.- DM Bestellwert von lieferbarer Software ! Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale ! Händleranfragen sind erwünscht .

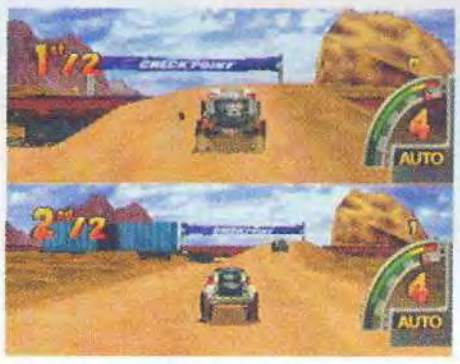
6 abwechslungsreiche Pisten (+ 3 Secret-Tracks) garantieren langanhaltenden Spielspaß.

Behalte stets den Fuß auf dem Gaspedal, damit du die einzelnen Checkpoints innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits erreichst!

Rennspiel, 1-2 Spieler, Midway

OFF ROAD CHA

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 4.9.98



Die Pisten dürfen sogar zu zweit erforscht werden.

Dank Rumble Pak bekommt man derartige Kollisionen zu spüren.

Fernab vom gewohnten Beat 'em Up-Metier bewegt sich Midway mit Off Road Challenge ebenso sicher auf steinigen Rennpisten. Getreu dem Motto „Weniger ist oftmals mehr" basiert auch ihr neuestes Werk wieder auf altbekannten und bewährten Features, einem Garanten für soliden Spielspaß.

An Stelle einer windschnittigen Straßenlage zählt hier vornehmlich die robuste Geländegängigkeit. Vom federleichten Baja Buggy bis hin zum mächtigen Monster Truck gehen acht verschiedene Boliden an den Start. Die Pisten selbst sind sehr abwechslungsreich geworden. Gestaltet sich der Ritt durch die Mojave-Wüste noch eher harmlos, so kommt man auf dem schlammigen Dschungelkurs von Ol'South oder im steilen und verschneiten Pike's Peak ganz schön ins Rutschen. Generell gilt es, möglichst keine Hindernisse zu streifen, nicht weil sie zu Beschädigungen führen würden, sondern vielmehr da diese dein Gefährt empfindlich abbremsen. Auch bei noch so waghalsigen Sprüngen landen die Kisten immer wieder sicher auf ihren vier Rädern, doch jedes unsanfte Manöver kostet Zeit, die die Chance, den nächsten Checkpoint rechtzeitig zu erreichen, verringert.

Die Spielmodi

Kämpft man im 2 Player-Game nur gegen einen zweiten Mitspieler auf dem Splitscreen, so gilt es ansonsten, möglichst als eines der ersten von insgesamt acht Fahrzeugen durchs Ziel zu kommen. Die jeweiligen Siegesprämien lassen sich dann auch in entsprechende Zusatzausrüstung (Stoßdämpfer, Reifen...) investieren. Auf der Strecke selbst findet man bekannte Utilities, Booster für kurzzeitige Beschleunigung, Helme für zusätzliche Sicherheit und sinnigerweise Geldkisten, um sich auch ohne den sportlichen Erfolg das eine oder andere Ersatzteil leisten zu können. Damit erschöpft sich dann auch schon das grundlegende Gameplay. Was Off Road Racing dann

MEINE MEINUNG!

Diese Art von Rennspiel hat auf dem N64 einfach noch gefehlt. Die Features sind zwar nicht neu, dafür aber gut in Szene gesetzt. Es macht einfach Spaß, mit den verschiedenen Boliden über Stock und Stein zu heizen, ist aber auf Dauer etwas langweilig. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Die acht verschiedenen Fahrzeuge unterscheiden sich in puncto Gewicht, PS-Zahl, Höchstgeschwindigkeit und Steuerbarkeit.

LLENGE

Bei der Rutschpartie im Schnee müssen glücklicherweise nur die Schneemänner dran glauben.

Der obligatorische Tunnel fehlt auch in Off Road Challenge nicht.

aber doch so reizvoll macht, sind vor allem die vielen unterschiedlichen Streckendetails. Viele Hindernisse wie Schilder und Bretterbuden zerbersten, wenn man mit ihnen kollidiert. Ebenso kann man beispielsweise einen Zug entgleisen lassen, der anfänglich neben einem herfährt, bis sich die Schienen mit der Rennstrecke kreuzen. Besonders gelungen ist unter anderem auch die Geisterstadt von El Paso, ebenso wie die unterirdische Silbermine im Las Vegas-Kurs. Wer sich schließlich sattgesehen und seine Bestleistungen in der Highscore-Liste verewigt hat, darf sich auf drei weitere geheime Strecken freuen.

Oliver Preißner

BEWERTUNG

Titel:.....Off Road Challenge
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Levels:...6+3 Strecken, 8 Fahrzeuge
Save Game:.....Contr. Pak (8 Seiten)
Rumble Pak-Unterstützung .....Ja
Hersteller:.....Midway
BRD Release:.....4.9.98
Import aus: .....USA
Störfaktor Sprache: .....Gering

IMPORT

Grafik: 74%
Sound: 70%
Dauerspaß: 68%

Gesamtwertung: **70%**

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

Monatliche MEISTERSCHAFTEN (Gutscheine zu gewinnen)

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!

N64 WM-Set
Konsole, FIFA Frankreich WM, Memory Card und Controller
399,00 DM

PSX WM-Set
Konsole, FIFA Frankreich WM, Memory Card und 2 Controller
399,00 DM

E3-Messe-Video Atlanta '98 29,85

Extreme - Top 20 - Extreme

1.	Forsaken	104,85
2.	NBA Courtside m. K. Bryant	84,85
3.	Frankreich 98 - Die WM	109,85
4.	Bio Freaks US	154,85
5.	Rampage World Tour	119,85
6.	Wetrix	104,85
7.	Aerofighters Assault	134,85
8.	Quest 64 US	154,85
9.	Yoshis Story	84,85
10.	Goemon 5 3D - Myst. Ninja	139,85
11.	1080° Boarding US	149,85
12.	Diddy Kong Racing	84,85
13.	Tetrisphere	84,85
14.	Lylat Wars	84,85
15.	Bust-a-Move 2	94,85
16.	WCW vs. NWO: World Tour	139,85
17.	Fighters Destiny	124,85
18.	Aero Gauge	139,85
19.	F1 Pole Position	119,85
20.	Super Mario 64	84,85

Neuheiten

N64			
All Star Baseball 99	94,85	K.G.J. Baseball US	*
Banjo-Kazooie	84,85	Mike Piazzas S. Z.	119,85
Bio Freaks	119,85	Mission:Imp. 64 US	149,85
Cruisn World	84,85		*
H. Magic C. Eltale	*	NFL Quat. Club 99	*
Iggys Recking Balls	*	Space Circus	*
Jest	*	S. Sp. Race 64 JP	129,85
		Tennis Arena 2	124,85
		WWF - Warzone	94,85

Hardware - Zubehör

N64					
Emulator für GB S.	99,85	Super Pad 64 plus	44,85	Lenkrad V3 SV380	139,85
Gamebuster	109,85	Super Pad 64	39,85	Memory Card 1M	49,85
Gamekiller	69,85	Máko Pad 64	54,85	Memory Card 256k	29,85
Import Adapter	39,85	3D Shark Pad Pro	69,85	Memory Card 4M	69,85
Joypad Easy 64 F.	44,85	Joypad Verläng.	19,85	Memory Card 5M	79,85
Joypad Infra Rot	94,85	Arcade Shark	89,85	Memory Card Orig.	34,85
Joypad Original F.	54,85	Flight Force Pro 64	139,85	Rumble Pack Orig.	34,85
Joypad P307 F.	44,85	Kabel RF-Unit	34,85	Rumble P. Shaker	44,85
		Kabel Scart	39,85	R.P. Shockwave	54,85
		MadCatz Rumble	139,85	Rumble Pak Tremor	24,85

PlayStation · Zubehör ohne Ende · NINTENDO 64 · Microsoft Windows Compatible · SEGA

GAME BOY · Nintendo

Auszug aus unserem Sortiment

N64					
1080° Boarding US	149,85	Forsaken US	159,85	NHL Breakaway 98	109,85
Aero Gauge	139,85	Goemon 5 3D - MN	139,85	Olympic Hockey 98	99,85
Aerofigh. Assault	134,85	Hexen 64	129,85	Pilotwings 64	94,85
Bio Freaks US	154,85	Int.SS Soccer 98 JP	179,85	Quest 64 US	154,85
Blast Corps	99,85	Lamborghini 64	139,85	Ramp. World Tour	119,85
Bust a Move 2	94,85	Mace:Dark Age	129,85	S. Francisco Rush	109,85
F1 Pole Position	119,85	Madden 64	99,85	Star Wars - Shad.	124,85
Fighters Destiny	124,85	M. Racing Champ.	119,85	Turok - Dinosaur H.	119,85
Forsaken	104,85	N. Winter Olym. '98	139,85	Virtual Chess 64	109,85
		NBA Pro 98	134,85	W. G. Hockey 98	119,85
		NFL Quat. Club 98	119,85	WCW vs. NWO-WT	139,85

Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

N64					
W. G. Hockey	79,85	Lylat Wars	84,85	Bomberman 64	84,85
Mischief Makers	79,85	Super Mario 64	84,85	NBA Courtside K.B.	84,85
Mischief Makers	79,85	Tetrisphere	84,85	Yoshis Story 64	84,85
NBA Hang Time	79,85	Diddy Kong Racing	84,85	Fighters Destiny US	89,85
NBA Hang Time	79,85	Int. SS Soccer 64	84,85	Clayfighter 63 1/3	89,85
		Super Mario Kart 64	84,85	Dual Heroes	89,85
		Wave Race 64	84,85	Dark Rift	89,85

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - ab 3 Spielen Portofrei (gilt nicht bei Angeboten) - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Filiale Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44
Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Telefax: 0721-93357 28 - Telefon Händler: 0721-93357 22

Jump&Race, 1-4 Spieler, Acclaim

IGGY'S RECKIN' BALLS

N-ZONE HIT

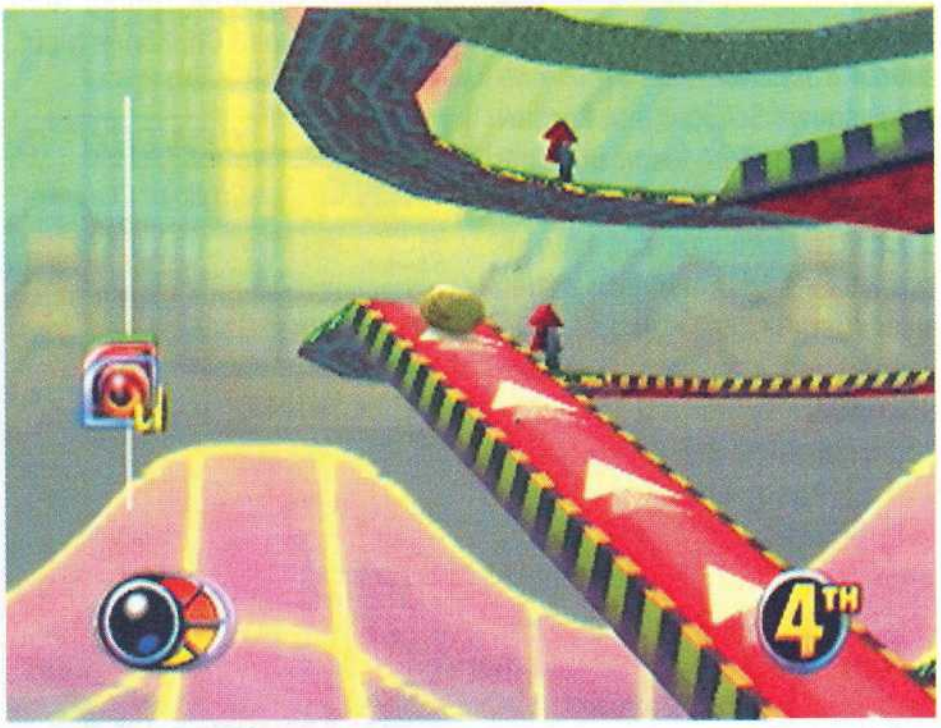
Das neue Spiel der Turok- und Forsaken-Macher fällt wirklich aus dem Rahmen: Es ist weder ein Nachfolger, noch läßt es sich in ein bestimmtes Genre einordnen. Wer Lust auf originelle „Jump&Race"-Unterhaltung für bis zu vier Spieler hat, sollte sich die Anschaffung überlegen.

Spiele-Veteranen können sich sicherlich noch an die Pionierzeiten der Computer- und Videospiele-Branche erinnern, in denen sich die Spieleveröffentlichungen nicht wie ein Ei dem anderen glichen. In den 80er Jahren gab es zwischen den unterschiedlichen Softwarefirmen einen regelrechten Wettstreit um die originellste Spielidee. Da gab es nicht nur Rennspiele, Prügelspiele, Shoot 'em Ups und Jump&Runs, sondern auch eine Vielzahl von Titeln, die sich ganz einfach nicht in ein bestimmtes Genre einordnen ließen. So gab es dann beispielsweise Drachenflugspiele und die Simulationen der kuriosesten Sportarten. Vielen im Gedächtnis dürfte auch noch der Hit Marble Madness geblieben sein, in dem man eine Murmel sicher über eine mit isometrischer 3D-Grafik dargestellte Strecke rollen mußte. Dieser Spielhallenklassiker, der von Electronic Arts auf den Amiga und den C64 umgesetzt wurde, läßt sich möglicherweise noch am ehesten mit dem neuen Titel aus dem Hause Iguana vergleichen.

100 Levels warten!

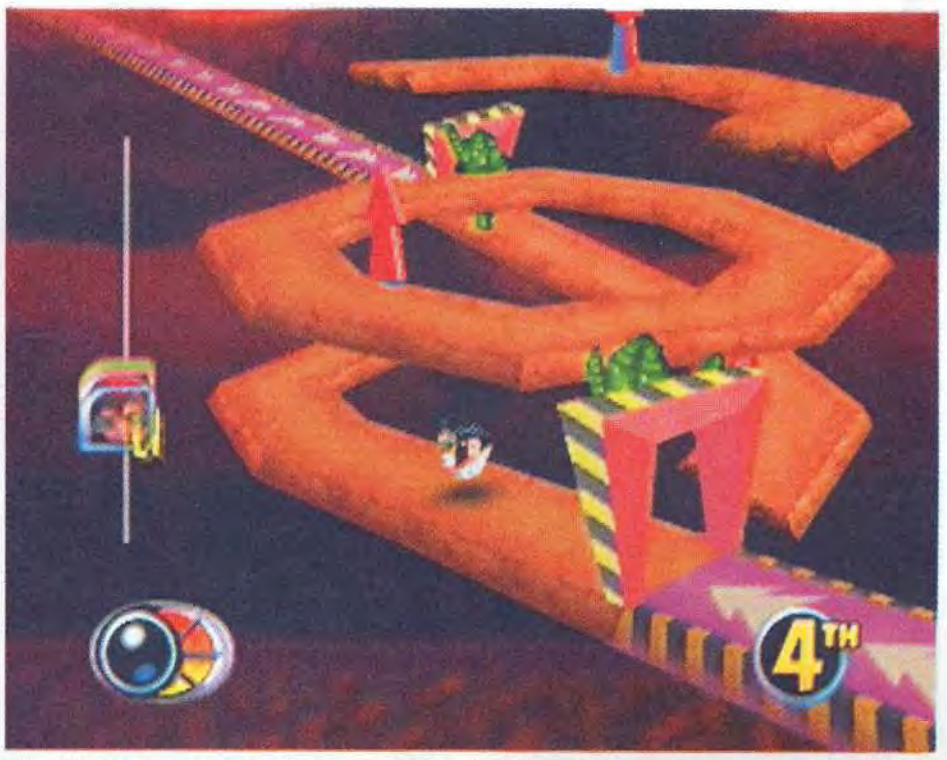
Der oder die Spieler (bis zu vier dürfen per Splitscreen gleichzeitig antreten) übernehmen die Steuerung von jeweils einem der zunächst acht verschiedenen Bälle, die in bester Comic-Manier als witzige Charaktere zum Leben erweckt wurden. Diese Bälle unterscheiden sich sowohl in ihrer Schnelligkeit als auch in ihrem Hüpftalent. Das Ziel des Spieles besteht darin, die auf insgesamt 100 verschiedenen Strecken stattfindenden Rennen, die sich auf 10 Szenarien aufteilen, möglichst als erster zu beenden. Nur wenn man am Ende der jeweils zehn Rennen genügend Punkte gesammelt hat und sich im immer vier „Bälle" starken Teilnehmerfeld mindestens den dritten Platz gesichert

Zunächst hat man acht verschiedene Bälle zur Auswahl. Hat man auch den letzten Level geschaft, stehen 17 bereit.



Die Kamera ist keineswegs statisch, sondern verändert ihre Position je nach Bedarf.

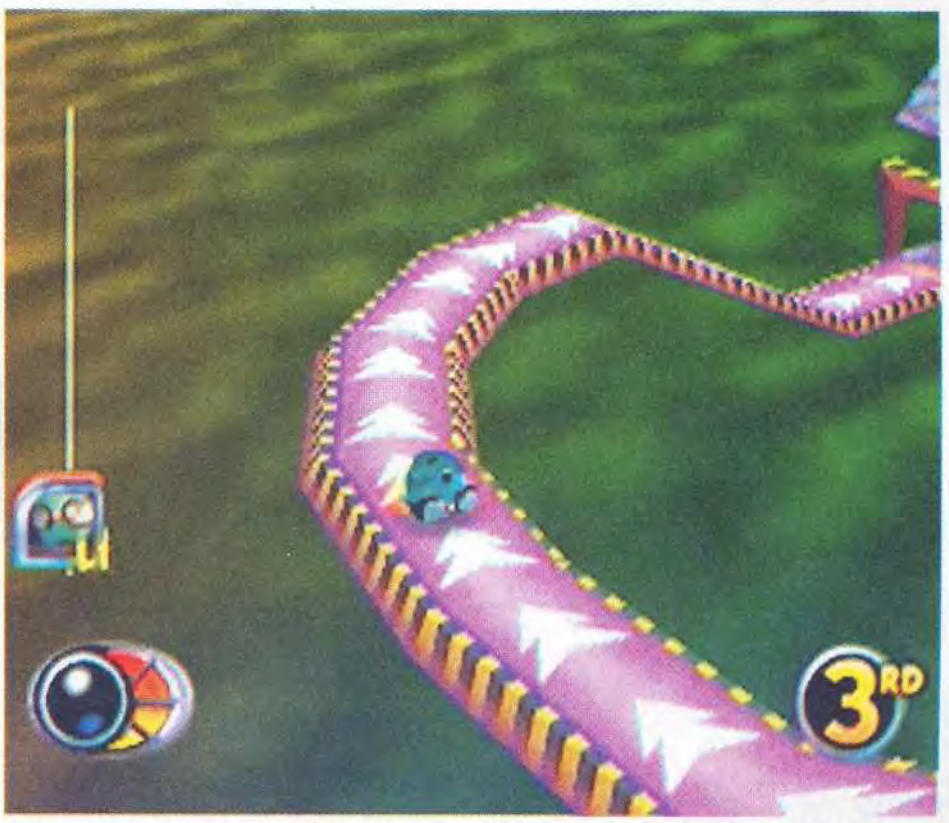
In den ersten Levels hat jeder der vier Bälle noch seine eigene Strecke, die nebeneinander liegen. Später gibt es nur eine Piste.



Die Hintergrund-Optik wurde in letzter Sekunde noch mit einem hübschen Parallax-Effekt versehen.

Nur an dem bunten Stück kann man sich hochziehen.

Manche Perspektiven sind wirklich schwindelerregend.



Rasante Abfahrten und Loopings gibt es in Iggy's Reckin' Balls am laufenden Band. Die 3D-Engine ist dabei flott und fehlerfrei.

hat, darf man in der nächsten Stage weitermachen. Einige der Stages sind übrigens von Beginn an anwählbar, weitere muß man sich erst erspielen. Im Verlaufe des Spiels wächst die Anzahl der zur Verfügung stehenden Charaktere auf insgesamt 17 an, wobei der letzte erhältliche Ball in allen Bereichen perfekte Leistungen erbringt.

Rumkugeln erlaubt!

Das Spielprinzip klingt simpel. Man bestreitet je nach Spielstufe ein oder mehrere Runden auf einer mit Start und Ziel ausgestatteten Rennstrecke. Muß man mehrere Runden hinter sich bringen, dann wird man vom Ziel direkt zum Start gebeamt. Obwohl das Geschehen prinzipiell aus der Seite dargestellt wird, bietet Iggy's Reckin' Balls eine astreine 3D-Perspektive, durch welche die abstrusesten Streckenkonstruktionen erst so richtig ihre Wirkung entfalten können. Mit simplen Vorwärtsrollen wird man deshalb nur begrenzt weiterkommen, denn viele Plattformen, die sich ständig auf- und abbewegen, lassen sich nur erreichen, wenn man zum richtigen Zeitpunkt während des Sprungs einen Arm ausfährt und sich hochzieht. Andere Plattformen weisen schlichtweg eine Lücke auf, die einen Sturz ins Bodenlose nach sich zieht. Hier kommt dann die Libelle zur Hilfe, die einen auf die Strecke zurückbringt. Das größte Übel stellen jedoch die Konkurrenten dar, die (bis auf die ersten Strecken) immer die gleiche Piste benutzen. Dummerweise greifen sie auch zu unfairen Hilfsmitteln, die einen am Weiterkommen hindern. Einfrierwürfel oder Richtungsumkehrer sind dabei noch die harmlosesten Erlebnisse. Es versteht sich von selbst, daß man Gegenmittel einsetzen darf, indem man die herumliegenden Extras überrollt und zum richtigen Zeitpunkt aktiviert.

Hübsch gemacht!

Iggy's Reckin' Balls kann in den Bereichen Grafik und Sound sicherlich keine neuen Maßstäbe setzen, allerdings ist es durchweg hübsch gemacht und sorgt durch nette Animationen und überraschende Spracheffekte immer wieder für herzhafte Lacher. Das wichtigste Verkaufsargument für Iggy's Reckin' Ball dürfte der für 3rd Parties sensationelle Preis sein: Für weniger als DM 100,- wandert der Spaßspender über die Ladentische!

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!

Iggy's Reckin' Balls wird sicherlich nicht zu dem Spiel avancieren, von dem die ganze Branche spricht, allerdings erweitert es den N64-Spielemarkt um ein wirklich gelungenes Fun-Game, das seinesgleichen sucht. Wieviel Spielspaß und Rasanz in diesem Modul steckt, muß man einfach selbst gesehen haben. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

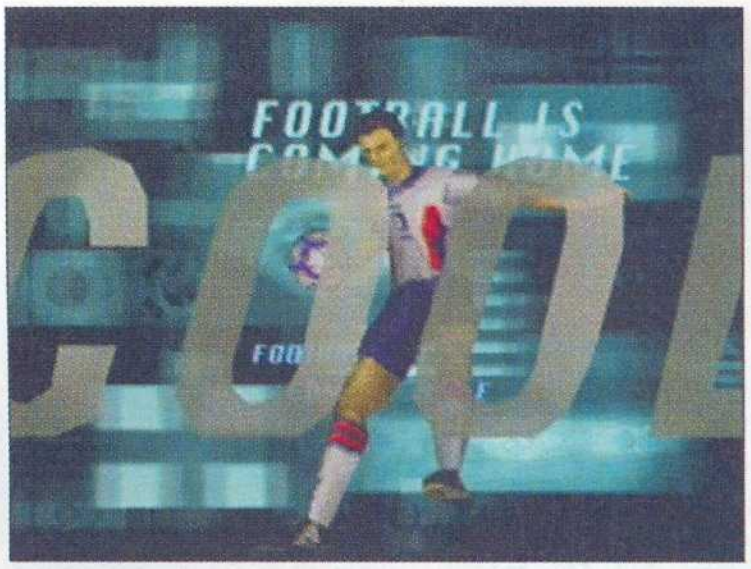
BEWERTUNG

Titel: ..... *Iggy's Reckin' Balls*
Genre: ..... *Jump&Race*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad: ... *Leicht-schwer*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Controller Pak: ..... *Ja*
Levels: ..... *100 Strecken*
Preis: ..... *ca. DM 99,-*
Datenträger: ..... *64 MBit Modul*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Entwickler: ..... *Iguana*
Release: ..... *August*

Grafik: *72%*
Sound: *79%*
Dauerspaß: *87%*

Gesamtwertung: **85%**

Beurteilung: Iggy's Reckin' Balls darf man nicht unterschätzen: Es ist eine originelle Kombination aus Jump&Run und Rennspiel für bis zu vier Spieler, das sich als rasanter und lustiger Spaßspender entpuppt.



Vor Spielbeginn erfolgt der bekannte Münzenwurf.

Die Spieler werden etwas schärfer dargestellt, ansonsten bleibt alles beim alten.

Fußball, 1-4 Spieler, Konami

INT. SUPERSTAR

N-ZONE HIT

Kaum ein anderes Sportspiel wird so sehr herbeigesehnt wie der für September geplante ISS64-Nachfolger von Konami. Wir testeten die fertige Import-Version von ISS98, das in Japan übrigens Jikkyou World Soccer: World Cup France 98 heisst, und nennen die Fakten.

48 statt 36 Nationalmannschaften, 9 statt 5 Stadien lauten die Eckdaten von ISS 98. Zusätzlich wurde das Gameplay verfeinert und die Grafik geringfügig überarbeitet (oben).
Neue Animationen gibt es beispielsweise den Jubelszenen zu bestaunen (links).

SOCCER 98

Fußballspiele sind und bleiben ein Dauerthema bei den N64-Usern! Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß die Jagd nach dem runden Leder nach wie vor als die populärste Sportart in Deutschland gilt und die kürzlich zu Ende gegangene Fußball-Weltmeisterschaft den öffentlich-rechtlichen Sendern Rekordeinschaltquoten mit bis zu 27 Millionen Zuschauern bescherte. Daß Frankreich 98: Die Fußball-Weltmeisterschaft, das offizielle Spiel zum Sportereignis des Jahres, während dieser Zeit die offiziellen Verkaufscharts anführte, wurde wohl auch von Konami erwartet, das die Veröffentlichung von ISS 98 in Deutschland kurzerhand auf September verschob und stattdessen den Preis des Klassikers ISS64 auf DM 99,- senkte, was diesem zum Sprung auf den neunten Platz der Media Control-Charts verhalf. In Japan hingegen erschien das dort Jikkyou World Soccer 3: World Cup France 98 betitelte Spiel noch rechtzeitig zur Meisterschaft, was uns diesen Testbericht ermöglichte.

Was ist anders?

Der Auftakt ist vielversprechend: Ein richtig cooles Intro mit schicken Animationen, herumfliegenden Schlagwörtern und treibenden Beats stimmt bestens auf die Fußball-Weltmeisterschaft-Atmosphäre ein. Das folgende Hauptmenü sieht nun zwar schicker und übersichtlicher aus, ist aber inhaltlich fast identisch mit dem aus ISS64. Der Menüpunkt World Cup 98 ermöglicht das Nachspielen der Fußball-Weltmeisterschaft (die Zusammenstellungen sind nicht originalgetreu), und in der World League messen sich 48 (statt wie bisher 36) Nationalmannschaften, die Spielmodi Open Game, Penalty, Scenario und Training blieben bis auf Details unverändert. Dies könnte man beinahe auch für die weiteren Aufstellungs- und Taktikmenüs behaupten, in denen nach wie vor die grinsenden Bälle anzutreffen sind. Doch getreu dem Motto „Gespielt wird auf dem Platz!“ wollen wir uns nun in das Stadion begeben und die entscheidenden Tests vornehmen.

Der Ball ist rund!

Gab es in ISS64 bislang nur fünf fiktive Bolzplätze, so kann man in ISS 98 neun originalgetreu nachgebildete Stadien (inklusive dem prächtigen Stade de France) der Fußball-WM als Austragungsorte wählen. Hat man den Münzwurf und die Seitenwahl hinter sich gebracht, dann dürfte man als ISS64-Kenner zunächst überrascht sein. Die Grafik sieht auf den ersten Blick genauso aus, die Spielgeschwindigkeit ist identisch, und die Steuerung funktioniert prinzipiell exakt wie im Vorgänger. Dies dürfte für den einen oder anderen durchaus enttäuschend sein, denn es ist fraglich, ob die weiteren Verbesserungen von Gelegenheitskickern überhaupt wahrgenommen werden. Daß es neue Animationen gibt und die menschlichen Komponenten (Kondition, Spielstand und Mannschaftskapitän spielen eine Rolle) ebenso wie die klimatischen Bedingungen die Motivation der Spieler beeinflussen, mag wirklich nur Profis auffallen. Die bemerkenswerteste Veränderung dürfte somit die neue Vertikalansicht darstellen, die das Verfolgen des Spiels aus der Hintertor-Kamera erlaubt.

Die neue Vertikalansicht mit der Hintertor-Kamera-Perspektive ist die augenfälligste Neuerung an ISS 98.

Das Fazit

Unterm Strich lohnt sich die Anschaffung von ISS98 weniger als der Kauf von Frankreich 98. Letzteres war grafisch besser und konnte mit den WM-Klassikern überzeugen, während FIFA 98 aufgrund des Bundesliga-Modus und der deutschen Sprachausgabe nach wie vor als das Referenz-Spiel angesehen werden darf.

Hans Ippisch

BEWERTUNG

Titel:	Jikkyou World Soccer 3
Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	6 Modi, 48 Mannschaften
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Hersteller:	Konami
BRD-Release:	4.9.98
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Mittel

Grafik: 79%
Sound: 79%
Dauerspaß: 93%

Gesamtwertung: **89%**

IMPORT

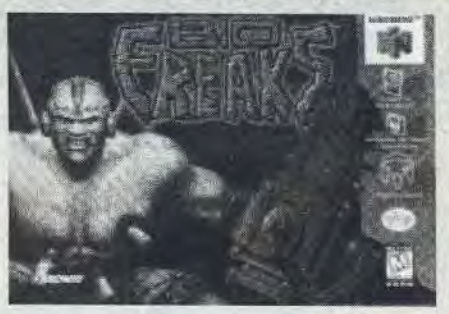
MEINE MEINUNG!

Für ISS 98 gilt das gleiche wie für Frankreich 98: Die Unterschiede zum direkten Vorgänger sind viel zu gering, als daß man eine Neuinvestition bedenkenlos empfehlen könnte. Es bleibt somit ein hervorragend spielbares Fußballspiel mit einem mittlerweile wohl weniger interessanten WM-Modus, das selbst Experten kaum von ISS 64 unterscheiden können. Der Preis könnte übrigens günstiger als gewöhnlich ausfallen. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

GAMESTORE
Spielend durchs Leben
Ladenlokal 45131 Essen Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201 / 777225 Ladenpreise können abweichen
Ladenlokal 40211 Düsseldorf Kölner Str. 25 Tel. 0211 / 1649409 Ladenpreise können abweichen
TOPHITS DES MONATS

Jetzt als us. Version lieferbar

Banjo-Kazooie dt. 89,90


Bio Freaks us. Vers. lieferbar

Frankreich98 dt. 129,90
TOP-TIP !!!
E3 MESSEVIDEO 98

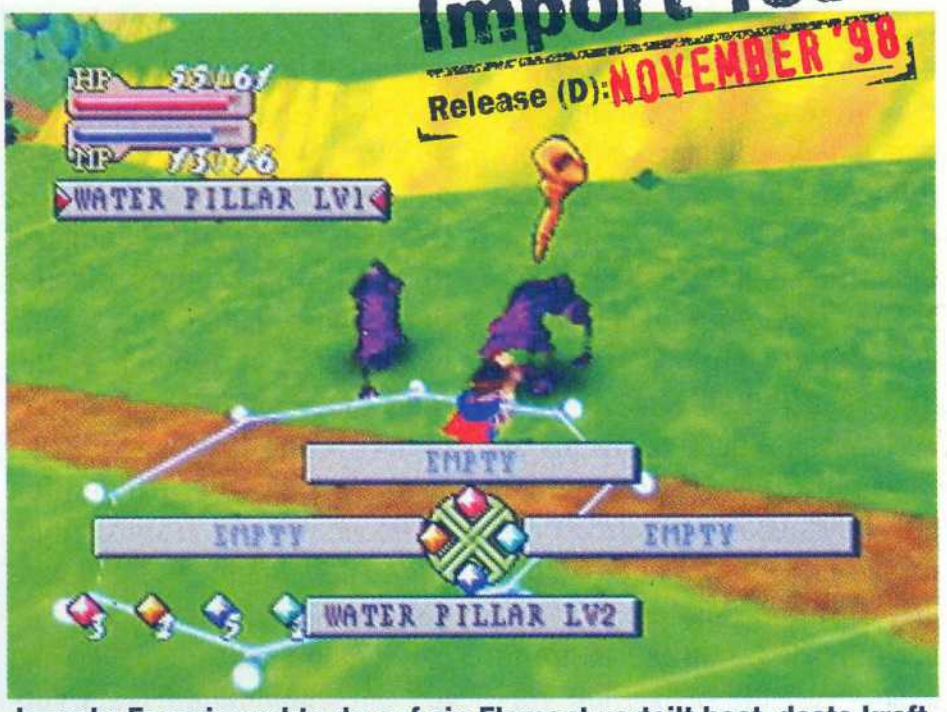
Alle Neuheiten der Messe jetzt auf Video erhältlich 6Std-2 VHS Cass. nur 49,90 DM
u.a.Zelda64(30Min.)
F1 World GP dt.(Aug.) 89,90
WWF Warzone dt. 109,90
AllStar Baseball dt. 109,90
weitere Spiele u. Zubehör lieferbar
0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!

Import Test

Release (D): NOVEMBER '98

Im Wald lauern viele Gefahren. Hierzu wird dann auch eine angemessen spannende Sounduntermalung geliefert.



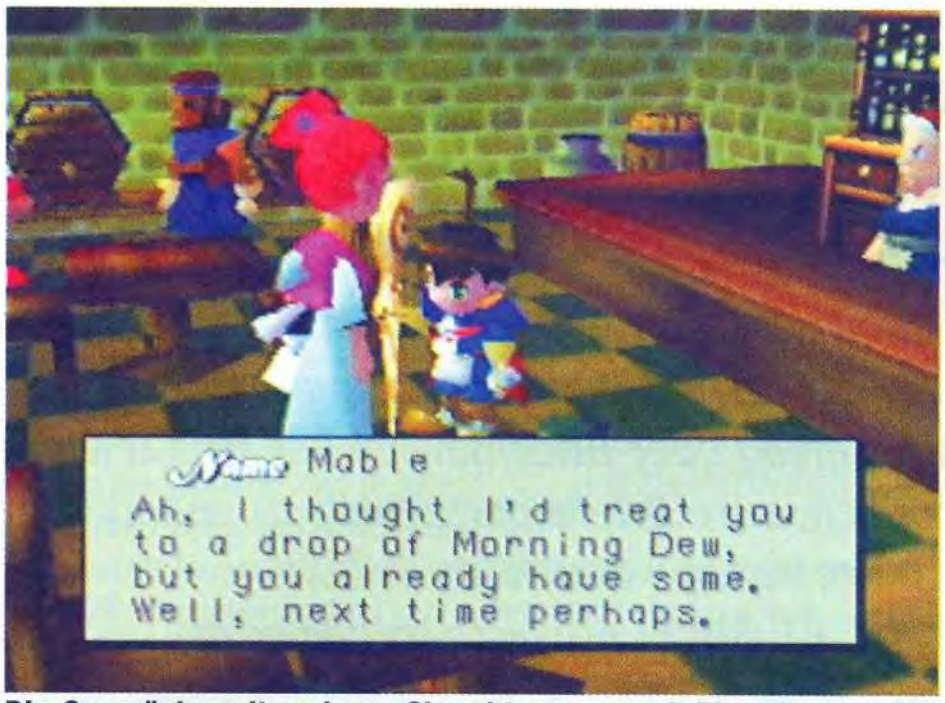
Je mehr Energiepunkte du auf ein Element verteilt hast, desto kraftvoller wird die Wirkung des entsprechenden Spells.

RPG/Action-Adventure, 1 Spieler, THQ

QUEST 64

Aufgepaßt! Wer sich die Wartezeit auf die für Ende des Jahres erwartete Fortsetzung von Zelda verkürzen möchte, sollte bei dem insbesondere für Einsteiger geeigneten Quest 64 zugreifen. Hierbei handelt es sich nämlich um ein durch und durch gelungenes RPG, das übrigens erst im November als Holy Magic Century bei uns erscheinen soll.

Der Krieg zwischen Gut und Böse ist auch in dem einst so friedlichen Celtland ausgebrochen. Wurden die drei Königreiche von Kennishire, Highland und Carmagh über Jahrhunderte von mächtigen Wächtern behütet, die mit ihren magischen Fähigkeiten im Einklang mit der Natur lebten, so ist dieser Friede nun ernsthaft bedroht. Aus dem Kloster von Melrode wurde nämlich das heilige Buch, das Eletale's Book, gestohlen. Mit Hilfe der Inschriften hat man bereits damit begonnen, unheilvolle Zaubersprüche über das Land zu legen. Dein Vater, selbst ein heiliger Wächter (= „Tamer"), ist



Die Gespräche mit anderen Charakteren – auch Tiere lassen sich ansprechen! – sind kurz und prägnant.

Die Übersichtskarte zeigt dir, wo du dich gerade befindest (beim Laufen hilft dir ein Kompaß zur Orientierung).

bei dem Versuch, das Buch wiederzubeschaffen, spurlos verschwunden, und nun liegt es an dir, dich auf die Suche zu machen, um Celtland vor der dunklen Schattenwelt zu bewahren.

Im Detail betrachtet!

Wem die Screenshots in diesem Bericht seltsam bekannt vorkommen, der liegt richtig. Bei Quest 64 handelt es sich nämlich um nichts anderes als die Import-Version von Holy Magic Century, das hierzulande im November erscheinen soll und dann sogar mit deutschen Screentexten ausgestattet sein dürfte. Das Ziel von Quest 64 liegt klar vor Augen, auf dem Weg dorthin gibt es neben den kategorischen RPG-Fights verschiedene kleine Aufgaben und Rätsel zu lösen, die dich wie in einem Adventure in den Besitz eines wichtigen Gegenstandes oder Hilfsmittels bringen. Zur Verteidigung steht dir anfänglich nur dein hölzernes magisches Zepter zur Verfügung, mit dem du im direkten Feindkontakt einen mehr oder weniger harmlosen Schlag ausführen kannst. Halte daher stets deine Augen offen, damit dir möglichst keines der oftmals auch abseits vom markierten Weg versteckten magischen Items entgeht. Diese verleihen dir zunehmend Macht über die vier Elemente, die Erde, das Wasser, das Feuer und den Wind. Ein erfahrener Tamer kann sich mit jeweils etwa 10 verschiedenen magischen Spells diese Naturgewalten zunutze machen, um seine Gegner zu besiegen oder in die Flucht zu schlagen. Der Zweikampf selbst, in dem du oftmals auch mehreren verschiedenen Kreaturen gleichzeitig gegenüberstehst, findet in einer achteckigen, vorübergehend markierten Area statt. Hier zeigen dann deine erlernten Zaubersprüche Wirkung, und wenn dir ein feindliches Wesen in diesem wechselseitigen Schlagabtausch zu nahe kommt, kannst du ihm auch mit deinem magischen Stock eine überziehen. Jede kriegerische Auseinandersetzung kostet natürlich auch deinem jungen Helden oft eine Menge Kraft. Zur Auffrischung der Lebensenergie dient vor allem Brot, Magic Points regenerierst du dagegen mit speziellen Kräutern und Tränken. Enthält dein Inventory bereits verschiedene dieser Utensilien, lassen diese sich mittels der R-Taste auch während eines Kampfes jederzeit benutzen. Überschneidet sich deine Kampfmarkierung mit der des Gegners in der Form, daß ein Teil davon außerhalb liegt, so kannst du über diese Ecke gegebenenfalls auch die Flucht ergreifen.

Die verschiedenen Spells wollen sinnvoll eingesetzt werden. Damit sie Wirkung zeigen, mußt du dich meist in die Richtung des Gegners drehen.

Abenteuer & Abwechslung

Die Sounduntermalung erinnert teilweise etwas an eine düdelige Marschkapelle, mitunter überrascht uns dagegen ein Umschwung zur atmosphärischen Untermauerung dramatischer Momente. Die FX halten sich stark in Grenzen, wohingegen die imaginäre Spielwelt in puncto Umfang und Fülle kaum zu überbieten sein dürfte. Begrenzt wird der Aktionsradius durchweg nur durch natürliche Hindernisse wie Felsen, Steilhänge oder Bauwerke, ansonsten darf man sich frei in alle Himmelsrichtungen bewegen, wobei eine intelligente Kameraoptik das Geschehen stets aus einer geeigneten Position zu verfolgen versucht. Um in den Besitz der begehrten Sammelitems zu gelangen, läßt sich jedes Haus und jeder Winkel durchsuchen, wobei spezielle goldene Kisten – soweit sie sich öffnen lassen – fast immer etwas Brauchbares enthalten. Darüber hinaus empfiehlt es sich, mit allen Personen, von denen es übrigens über 100 verschiedene gibt, zumindest einmal zu sprechen. Erfreulicherweise fassen sich alle kurz, viele von ihnen geben wichtige Hinweise und Hilfestellungen für den weiteren Handlungsverlauf, und manche schenken dir dazu noch beispielsweise ein Stück Brot oder ein besonderes Utensil. Die Wirtshäuser dienen vornehmlich als Schlafplatz, das heißt, hier hast du die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand auf den Controller Pak zu sichern. Wenn der junge Tamer sein Leben verliert, ist auch hier wieder der Ausgangspunkt für den nächsten Versuch.

Oliver Preißner

MEINE MEINUNG!

Profis könnten enttäuscht sein: Die Charaktere entwickeln sich zu wenig, das Gameplay bleibt zu oberflächlich, und die Kämpfe dominieren das Geschehen. Einsteiger hingegen dürfen jubeln: Hinsichtlich der ansprechend inszenierten Kämpfe und vielseitigen Sammel- und Erforschungsaufgaben eignet sich das Spiel nicht nur für eingefleischte RPG-Fans. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Quest 64
Genre:	RPG/Action-Adventure
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	3 Königreiche
Save Game:	Controller Pak
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Hersteller:	Imagineer/THQ
BRD-Release:	November
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Mittel

Grafik: 83%
Sound: 76%
Dauerspaß: 84%

IMPORT

Gesamtwertung: **84%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: hsippisch@pcgames.de

IN EIGENER SACHE

Wie N-Zone-Kenner sicherlich schon bemerkt haben, ist der Umfang der aktuellen Ausgabe auf 84 Seiten angewachsen, während der Preis konstant geblieben ist. Damit möchten wir uns zum einen bei den Lesern bedanken, die N-Zone zum (nun auch offiziellen) Marktführer unter den Nintendo-Fachmagazinen gemacht haben. Zum anderen entschlossen wir uns zur Umfangserweiterung, weil in diesem Monat ganz einfach so viele Spiele erschienen sind, daß wir sonst erhebliche Platzprobleme bekommen hätten. Zu guter Letzt wollen wir auch noch testen, was ihr davon haltet: Viele verlangten statt eines Gimmicks acht redaktionelle Seiten! Dem Wunsch sind wir nachgekommen! Teilt uns eure Meinung bitte mit!

Die Redaktion

Schickt Eure Briefe an:
Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
hsippisch@pcgames.de

SNOWBOARD KIDS

Eure Zeitschrift ist fantastisch! Ich freue mich immer wieder auf den Mittwoch, an dem es heißt: Zum Laden und N-Zone kaufen! Bei meinen Kaufentscheidungen richte ich mich so gut wie immer nach euren Testergebnissen! Bisher habt ihr mich nur einmal enttäuscht: Snowboard Kids. Das Spiel ist einfach klasse. Okay, Grafik und Sound sind nicht so wunderbar, aber es macht einfach höllisch Spaß!!!

N-ZONE Zweifellos ist Snowboard Kids ein gutes Spiel, deswegen haben wir es auch mit 70% bewertet. Im Vergleich zu einem Diddy Kong Racing beispielsweise sieht es aber sowohl grafisch als auch technisch ziemlich alt aus, deswegen konnte es keine höhere Gesamtwertung erzielen. Dies wäre einfach unfair den anderen Entwicklern gegenüber.

1. In den Anzeigen der Versände wird unter Zubehör ein Super-VHS-Kabel für das N64 angeboten? Lohnt sich der Kauf, und was wird dadurch verbessert?

N-ZONE Sofern man einen Monitor oder ein Fernsehgerät mit S-VHS-Eingang hat, lohnt sich dieser Kauf durchaus. Das Bild wird ganz einfach klarer und schärfer, an der Grafik oder der Spielgeschwindigkeit ändert sich natürlich nichts.

2. Auf der Club Nintendo-Homepage steht, Banjo-Kazooie sei eine Mischform aus Jump&Run und Action-Adventure! Ist das wahr?

N-ZONE Ja, das trifft zu! Genauso ist allerdings auch Super Mario 64 eine Mischung aus Action-Adventure und Jump&Run, schließlich geht es nicht mehr nur darum, von Plattform zu Plattform zu hüpfen, sondern man muß auch viele Rätsel lösen.

Christoph Hamar, 21335 Lüneburg

TOMB RAIDER 64?

Euer Magazin verdient wirklich ein großes Lob, aber kommen wir gleich zur Sache. Als aufmerksamer Leser möchte ich eine Frage und Kritik loswerden.

1. Ihr verlost doch unter denen, die das Zeugnis einschicken, ein N64-Spiel, könntet ihr nicht den Gewinner des Wettbewerbes im Heft erwähnen?

N-ZONE Dies ist sicherlich möglich, allerdings ist es so, daß der Gewinner das Spiel bereits 4 Wochen besitzt, wenn das Heft erscheint, in dem sein Name erscheint. Das letzte Spiel ging beispielsweise an Andreas Wins aus Augsburg.

2. In eurem Heft (7/98) steht mehrmals geschrieben, daß Tomb Raider für das Nintendo 64 erscheinen wird, außer im Spiele-Lexikon, da schreibt ihr unter ODT, daß Tomb Raider nicht kommt! Falls das nur ein Druckfehler ist, könnt ihr mir sagen, wann Tomb Raider nun in Deutschland erscheinen wird?

N-ZONE Wir haben schon mehrmals geschrieben, daß Tomb Raider definitiv nicht für das Nintendo 64 kommt, da sich Sony die exklusiven Konsolen-Rechte bis zum Jahr 2000 gesichert hat. Aller-

dings wurden auf der E3 einige Spiele vorgestellt, die in ihrer Machart an Tomb Raider erinnern, beispielsweise O.D.T., Castlevania 64 oder Hybrid Heaven.

3. Daniel Schleeberger vom Heft 7/98 hat recht, der Nintendo-Markt war bislang mehr für die kleineren Kinder interessant, zum Glück haben die Programmierer das gemerkt und liefern jetzt auch mehr Software für die älteren Semester.

N-ZONE Diese Ansicht ist korrekt, allerdings sollte man Nintendo keinen Vorwurf machen, daß es in der Vergangenheit hauptsächlich die jüngere Zielgruppe im Visier hat(te), schließlich war die bisherige Nintendo-Kundschaft ganz einfach im Schnitt 14 Jahre alt, und wieso soll man diese plötzlich fallen lassen, noch dazu, wenn man sich als Spielwarenhersteller sieht.

4. Warum ist euer Abopreis für das Ausland so teuer?

N-ZONE Dies hängt leider mit den enormen Versandkosten zusammen, die um mehr als 24,- DM höher liegen als bei Heften, die wir im Inland ausliefern.

Pedro Schmidt

MISSION: IMPOSSIBLE

1. Werdet ihr in der nächsten Ausgabe einen Importest zu Mission: Impossible bringen?

N-ZONE Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe einen Import-Test eingeplant (deswegen auch der Titel), leider erschien das Spiel in den USA nun doch erst am 17. Juli, weshalb wir den Test auf die Ausgabe 9/98 verschieben mußten.

2. Kann man es mit einem Adapter spielen?

N-ZONE Ja, das ist möglich, ich würde aber empfehlen, daß du auf die deutsche Version wartest, die Ende August erscheinen soll, denn ohne gute Englisch-Kenntnisse hat man im Spiel keine Chance.

3. In der aktuellen Ausgabe steht im Spielelexikon WWF vs. NWO Revenge, das muß doch WCW vs. NWO Revenge heißen, oder?

N-ZONE Dies ist korrekt, dieser kleine Fehler ist uns wohl in der Nach-E3-Messehektik unterlaufen, in der wir innerhalb von 2 Tagen den E3-Bericht, das Spielelexikon und die News schreiben mußten. Dabei erhielt dann auch Banjo-Kazooie im Spielelexikon „nur" 92%, wobei es natürlich 93% erreicht hat. Ich bitte um Verständnis.

MHac673819@aol.com

VERSPÄTUNGEN

1. Kann man bei Spielen wie Mission: Impossible, 1080° Snowboarding, Fighting Force 64 oder NASCAR 99 mit einer „dicken" Verspätung rechnen?

N-ZONE Mission: Impossible soll nun endlich Ende August erscheinen, mit 1080° Snowboarding wird man bereits im September über die Pisten düsen dürfen, und NASCAR 99 wird wohl im Oktober ausgeliefert werden. Nur zu Fighting Force 64 gibt es noch kein offizielles Release-Datum, es soll aber dieses Jahr kommen.

2. Ich habe gelesen, daß ein ähnliches Spiel wie Gran Turismo nicht auf dem N64 produziert werden kann, weil ein N64 mit Pixeln und eine PSX mit Polygonen arbeitet. Ist das wahr?

N-ZONE Diese Aussage ist nun völlig irreführend. Tatsache ist, daß Spiele wie Gran Turismo sehr wohl auf dem N64 möglich sind, nur hat es bislang (leider) noch keiner bewiesen. Was die Grafikdarstellung angeht, gilt es festzuhalten, daß beide Konsolen mit Polygonen (Vielecken) arbeiten, aus denen die 3D-Objekte zusammengesetzt werden. Das N64 hat jedoch den Vorteil, daß es zahlreiche Effekte beherrscht, welche die Optik wesentlich besser machen können. Verzerrte Texturen, aufbrechende Polygon-Wände oder pixelige Mauern sind deshalb auf dem N64 kaum anzutreffen.

3. Was ist mit dem Nachfolger des berühmten 3D-Ego-Shooters? Ist der Nachfolger vielleicht Perfect Dark? Ich dachte immer, im Nachfolger sollten alte Filme als Kulisse herhalten!

N-ZONE Daß der Nachfolger des Bond-Spiels nicht auf eine Film-Lizenz zurückgreifen kann, war eigentlich schon lange bekannt, was eigentlich nicht weiter tragisch ist,

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Mission: Impossible)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Games Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____
Will ich demnächst kaufen: _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Mission: Impossible (S. 8-11)	___	❑	❑	❑
Perfect Dark (S. 12-13)	___	❑	❑	❑
Twelve Tales (S. 16)	___	❑	❑	❑
Jet Force Gemini (S. 17)	___	❑	❑	❑
Turok 2 (S. 18-19)	___	❑	❑	❑
WWF Warzone (S. 20)	___	❑	❑	❑
Earthworm Jim 3D(S. 22)	___	❑	❑	❑
F1 World Grand Prix (S. 24-25)	___	❑	❑	❑
Glover (S. 26-28)	___	❑	❑	❑
Turok 2-Poster (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Mission Impossible-Poster (S. 43-46)	___	❑	❑	❑
Iggy's Reckin' Balls (S. 48-49)	___	❑	❑	❑
ISS98 (S. 50-51)	___	❑	❑	❑
Quest 64 (S. 52-53)	___	❑	❑	❑
Banjo-Kazooie-Lsg. (S. 60-65)	___	❑	❑	❑
Forsaken-Lsg. (S. 66-74)	___	❑	❑	❑
T&T-Sammelkarten (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 8/98)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 8 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

N-ZONE

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim 2
Computec 57, 75, 79
Cross 37
Dynatex 63
Gamer´s Point 47
Game Store 51
Media Attack 27
Media Markt 14, 15
Media Point 71
MVG 77
Nintendo 21
Playcom 73
The Kranz 35
Wial 65

schließlich haben die Programmierer so mehr Freiheiten und müssen sich nicht an bestimmte inhaltliche Vorgaben halten.

4. Und als letztes noch: Was werden die Spiele für den neuen Farb-Game Boy kosten?

N-ZONE Prinzipiell sollten sie eigentlich kaum teurer sein als normale Game Boy-Neuveröffentlichungen.

Drczep@aol.com

WO IST DAS 64DD?

1. Kommt eigentlich das 64DD überhaupt noch in Europa? Der Präsident von NoA kündigte an, daß das Projekt 64DD eingestellt sei und eine Modulerweiterung entwickelt werden solle. Ist da etwas dran?

N-ZONE Howard Lincoln hat keinesfalls gesagt, daß das 64DD-Projekt eingestellt worden sei, vielmehr sagte er, daß er wirklich nicht wüßte, wann das 64DD in den USA erscheinen wird, und deutete an, daß es noch andere Möglichkeiten gäbe, um das N64 zu erweitern. Wir denken beispielsweise an eine Speichererweiterung.

2. Wenn das DD64 auch hierzulande herauskommt, wird es ein Modem besitzen?

N-ZONE Obwohl ich persönlich glaube, daß das 64DD nicht in Deutschland erscheinen wird, wird es wohl auch kein Modem haben, falls es doch kommt.

3. Warum bringt ihr das Spielelexikon in der Mitte? Dadurch werden die Spieleseiten getrennt! Ihr solltet es ans Ende setzen!

N-ZONE Die Struktur des Heftes sieht so aus, daß man zu Beginn alles über alle geplanten und in der Entwicklung befindlichen Spiele erfährt. Dementsprechend sind die News, die Angespielt-Berichte und das Spiele-Lexikon in direkter Nachbarschaft. Danach erfährt man etwas über die Spiele, die gerade auf den Markt kommen, und zum Schluß erhält man Tips und Tricks zu den Spielen, welche die meisten schon besitzen.

4. Warum habt ihr nur so wenig Seiten? Erhöht den Preis auf DM 5,-, macht mehr Seiten, und ihr seid trotzdem unter dem Preis anderer N64-Zeitschriften.

N-ZONE N-Zone ist sicherlich nicht die dickste Zeitschrift, hat aber nun schon zweiten Mal 84 Seiten wie andere Magazine auch, die jedoch DM 6,80 kosten! Den Preis wollen wir nicht auf DM 5,- heben, damit würde eine psychologisch wichtige Preisschwelle durchbrochen werden, ab der es dann verkaufstechnisch egal ist, ob das Heft DM 6,80 oder DM 5,- kostet.

Ludwig Drees, Krefeld

ISS98

1. Vor kurzem habe ich mir ISS 98 (JAP) gekauft. Wie kann der CPU-Gegner nur so bananenartige Pässe und Schüsse ausführen? Könnt ihr mir vielleicht weiterhelfen oder muß ich mich an Konami wenden?

N-ZONE Konami Deutschland wird sicherlich keine Tips zu Jikkyou World Soccer: World Cup 98, wie es in Japan heißt, geben können oder wollen, schließlich wollen sie Int. Superstar Soccer 98 verkaufen, das im September erscheint. Dafür wird die Konami-Hotline dann gerne mit Tips zur Verfügung stehen. Wir können aus zeitlichen Gründen leider ohnehin keine Tips zu Spielen geben, weder per Brief noch per e-Mail oder telefonisch.

Goran aus der Schweiz

SIMPSONS

1. Ich bin ein riesiger Simpson-Fan. Wird es demnächst ein Simpson-Game geben?

N-ZONE Da müssen wir dich leider enttäuschen, denn ein Simpson-Spiel ist für das Nintendo 64 derzeit leider nicht geplant.

2. Meiner Meinung nach ist Nintendo doof. Die Programmierer haben das Spiel 1080° Snowboarding schon fertig und bringen es nur nicht auf den Markt, weil gerade keine Snowboard-Saison ist. So kommt das N64 nie an neue Spiele!

N-ZONE Die Entscheidung ist durchaus verständlich, denn im Sommer würde nun einmal kein Laden ein Snowboard-Spiel groß präsentieren, womit das Spiel nur älter werden und Nintendo einen potentiellen Bestseller für das Weihnachtsgeschäft verlieren würde. Daß das N64 so nie mehr an neue Spiele kommt, trifft mittlerweile nicht mehr zu, wie ein Blick in das Spiele-Lexikon beweist. Nintendo ist wirklich bemüht, über das ganze Jahr hinweg verteilt interessante Neuheiten zu bringen.

3. Einen Kritikpunkt habe ich noch zu Nintendo: Sie machten allen mit dem 64DD etwas vor, und jetzt kommt es wahrscheinlich doch nicht. Und das soll eine familienfreundliche Firma sein! Den Kids große Versprechungen machen und dann nicht halten.

N-ZONE Hiermit tust du Nintendo Unrecht, denn eigentlich hat immer nur Nintendo Of Japan vom 64DD erzählt, während Nintendo Of Europe und Nintendo Of America zum Thema 64DD äußerst zurückhaltend waren, um keine falschen Hoffnungen zu wecken. Das Problem ist jedoch, daß alle Zeitschriften natürlich mehr oder wenig aufwendig darüber berichteten, wodurch beim Kunden möglicherweise ein falsches Bild enstanden ist. Darüber hinaus: Es ist nur meine persönliche Vermutung, daß das 64DD nicht in Deutschland erscheinen wird, Nintendo Of Europe hält sich zu diesem Thema bedeckt, sagt aber, daß das 64DD 1998 bestimmt nicht erscheinen wird.

Marco Sutter (marcosutter@bluewin.ch)

Was haben Donkey Kong und Dein Hausschlüssel gemeinsam?

Ganz einfach: Wenn Du für N-Zone einen Abonnenten wirbst, hängen beide an Deinem Schlüsselbund! Oder Du bekommst die N64 Memory Card. Oder das LX4 Rumble Pak.

Der Mini-Game Boy als Schlüsselanhänger! Mit Donkey Kong, dem legendären LCD-Spiel – für den kleinen Spielehunger zwischendurch!

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Dieses LX4 Rumble Pak funktioniert ohne teure Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer. Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

N-ZONE

IM ABO – DEINE VORTEILE:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

Anmerkung: Die Memory Card und das Tremor Rumble Pak sind keine von Nintendo offiziell lizenzierten Produkte. Die offiziellen Nintendo-Produkte dieses Typs sind unter dem Namen Controller Pak und Rumble Pak erhältlich. Die Prämien müssen nicht mit den abgebildeteten Produkten übereinstimmen. Geliefert werden in jedem Fall Artikel mit den gleichen Leistungsmerkmalen.

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo
für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(bitte nur eine ankreuzen)

- ○ die N64-Memory Card (Art.-Nr: 1132)
- ○ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr: 1172)
- ○ den Mini-Game Boy (Art.-Nr: 1176)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

○ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

B200

○ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

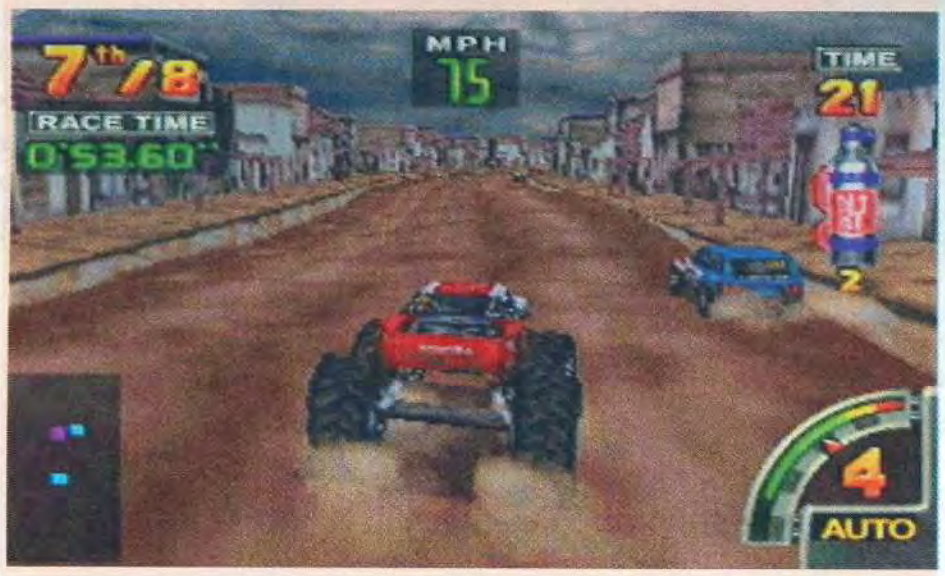
So viele verschiedene Spiele hatten wir auf den Cheats & Codes-Seiten wohl noch nie! Wenn man bedenkt, daß der Release dieser Spiele in die Sommermonate fällt, so ist das doch zweifellos ein Zeichen dafür, daß es dem N64 nicht an Spielen mangelt. Und an Cheats eben auch nicht! Falls ihr doch mal einen bestimmten vermißt oder gerne mehr Energie in einem bestimmten Spiel haben wollt – zögert nicht und schreibt, wir machen uns auf die Suche und helfen euch vielleicht schon in der nächsten Ausgabe!

Michael Erlwein

Off-Road Challenge (US)

Wollt ihr bei diesem Spiel mit richtigen Monster Trucks fahren? Dann drückt einfach bei der Auswahl des Fahrzeuges den entsprechenden Knopf.

4x4 Monster:	C oben	**Punisher:**	C unten
Crusher:	C rechts	**Thunderbolt:**	C links



Quest 64 (US)

Zaubersprüche

Wenn ihr wissen wollt, wieviel „Spirits“ ihr für den jeweiligen Spruch benötigt – bitteschön!

■ **Feuer-Sprüche**
7: Power Staff Level 1
16: Feuerball Level 3
19: Kompression
32: Vampir Touch

■ **Erd-Sprüche**
7: Spirit Armor Level 1
13: Schwachheit Level 1
16: Stein Level 3
34: Stein Shower

■ **Wasser-Sprüche**
7: Heilung Level 1
10: Soul Searcher Level 1
15: Eiswand
35: Walking Water

■ **Wind-Sprüche**
6: Restriction Level 1
10: Silence Level 1
13: Large Cutter
28: Cyclone

Volle Energie

Solltet ihr eure volle Kraft haben wollen, ohne irgendwelche Items benutzen zu müssen, dann geht einfach in ein Hotel und sagt, daß ihr die Nacht hier verbringen wollt. Dann drückt ihr beim Save-Screen B, um abzubrechen. Und schon habt ihr die volle Energie.

MLB featuring Ken Griffey Jr. (US)

Endsequenz
Wähle ein Einzelspiel an und suche dir die Teams aus. Bei der Stadionauswahl drückst du dann alle vier C-Knöpfe mehrmals hintereinander. Hat es geklappt, so wirst du einen Sound hören. Wenn man nun mit Z das Stadion ansehen will, kommt dafür gleich die Endsequenz.

Banjo-Kazooie (D)

Hier gibt es viele Cheats, die alle auf ähnliche Art zu aktivieren sind. Man muß in jedem Fall immer auf das Bild über der Feuerstelle in Banjos Haus schauen (C oben). Dazu benötigt man ein wenig Übung! Banjo fängt dann zu reden an. Dann braucht man noch den „Jiggy“ aus der Sandburg in Treasure Trove Cove. Nun kann man ein Puzzlespiel spielen (Teile zusammensetzen).

Geht Banjo nun zurück zur Sandburg und buchstabiert dort „BOTTLESBONUSONE“, so bekommt er einen übergroßen Kopf. „NOBONUS“ macht das wieder rückgängig.
Spielt man dann die Puzzles 1 bis 6 und alle „Bottles“, so hört man, daß es nichts mehr zu spielen gibt. Wenn man nun trotzdem noch einmal spielt, bekommt man den Code „WISHYWASHYBANJO“. Dieser Code (in der Sandburg) verwandelt Banjo in eine Waschmaschine.

1. bis 2. Puzzle gibt „BOTTLESBONUSTWO“
= große Hände und Füße (Banjo)
1. bis 3. Puzzle ergibt „BOTTLESBONUSTHREE“
= großer Kopf und Flügel (Kazooie)
1. bis 4. Puzzle ergibt den Code „BOTTLESBONUSFOUR“.
Dieser hat einen langen, dünnen Banjo zur Folge.
1. bis 5. Puzzle „BOTTLEBONUSFIVE“
= große Hände, große Füße, lang und dünn (Banjo)
1. bis 6. Puzzle ergibt „BIGBOTTLESBONUS“
und dadurch einen riesigen Banjo.

Chopper Attack (US)

Einen sogenannten „Alien Disruptor“ bekommt ihr, wenn ihr Level 7 im Experten-Modus durchspielt! Kurz und knapp!

Wetrix (D)

Bodenfarbe
Wenn du alle 16 Übungslevels (Practice) geschafft hast, dann wechselt die Hintergrundfarbe in Rot. Im Optionsmenü gibt es dann einen neuen Punkt namens „Floor" (Boden). Hier kann man nun viele verschiedene Untergrundarten aussuchen (auch die amerikanische Flagge usw.).
Wellen
Für diesen Trick muß die Hintergrundfarbe Grün sein (siehe oben). Nun kann man im Hauptmenü, in dem man den Spielmodus auswählt, C oben halten. So sollte sich das Wasser nach oben „auftürmen". Wenn man nun den Stick bewegt und dabei C oben weiterhin hält, so bewegt sich das Wasser über den Schirm. Mit schnellen Bewegungen sind tolle Effekte zu erzielen. Hält man C unten, so entsteht eine Art Strudel im Wasser.
Neue Einzelstücke
Zuerst muß man wieder alle Übungslevels beenden. Der Hintergrund wird rot. Nun muß man außer im Practice- und Multiplayer-Modus überall das „OK" bekommen. Danach sollte sich die Hintergrundfarbe in Grün ändern. Von nun an kann man in allen Spielmodi (außer Practice) einen kleinen blauen Kerl entdecken. Wenn du ihn anklickst, so erscheint eine Ente, die für die neuen Teile (Triangel, kurze Balken und große Quader) steht.

Forsaken (D)

Alle Missionen
Bei dem Bildschirm mit „Press Start" drückt man A, die R-Taste, Z, oben, oben, C oben, C unten und C unten. Nun sollte auf dem Screen „Missions Open" zu lesen sein. Nun kann man im Einzelspieler-Modus alle Levels anwählen.
Manmek
Manmek kann sich gegen Gegner, die direkt von oben angreifen, nicht wehren. Also einfach über ihm bleiben und alles auf ihn abschießen.
Extraleben
Wenn man ein Extraleben findet, dann sollte man es aufnehmen, dann den Level abbrechen und gleich wieder zum Extraleben fliegen. Dadurch verliert man das Extraleben nicht und kann sich gleich noch eines holen.

All-Star Baseball 99 (US)

Zeitlupe
In den Optionen wählt man freie Kamera aus (man benötigt noch einen weiteren Controller, der nicht zum Spielen verwendet wird). Auf dem zweiten Pad kann man nun mit links das Spiel ganz anhalten und mit rechts das Spiel in Zeitlupe versetzen.

Mega-Cheat
Gebt im Cheat-Menü folgendes ein: ATEMYBUIK. Nun wählt ihr das Stadion namens „Alienopolis", und ihr spielt gegen ein Team von ekligen Aliens in einem Science-Fiction-Stadion.
Home Run Derby Kamera
Beim Home Run Derby kann man die Kamera-Perspektive auch frei steuern. Dazu startet ihr ein normales Baseballspiel und stellt dort die manuelle Kamera ein. Dann dieses Spiel verlassen und ein Home Run Derby beginnen. Nun kann man mit dem anderen Pad, das nicht zum Spielen benutzt wird, die Kamera frei bewegen.

Bio Freaks (US)

Reizen
Wenn man den Gegner so richtig verhöhnen und reizen will, dann drückt man C links und C rechts gleichzeitig.
Ein Schlag und aus
Mit diesen Kombinationen solltet ihr den Sieg sicher in der Tasche haben.
V = Vorne (in Richtung des Gegners)
H = Hinten
CL = C links
CO = C oben
CU = C unten
CR = C rechts
MinaTek: V-H-CL+CU (nahe am Gegner)
ZipperHead: V-H-H+CO (nahe, Gegner ohne Arme)
Ssapo: V-H-H+CL+CU (nahe am Gegner)
PsyClown: V-H-H+CL+CU (nahe am Gegner)
Sabotage: V-H-H-CO (1-3 Schritte entfernt, Gegner ohne Arme)
BullzEye: V-H-H+CO (nahe am Gegner)
Delta: V-H-H+CU (nahe am Gegner)
Purge: H-V-V+CO+CR

Die ersten vier Welten

BANJO-KAZOOIE

Rare hat wieder zugeschlagen: Nach der Donkey Kong Country-Reihe, Blast Corps, einem indizierten Action-Hit und Diddy Kong Racing fasziniert das brillante Banjo-Kazooie die Spielewelt. Wir versorgen euch zu diesem Spiel mit dem unentbehrlichen Guide. Diesmals gibt es den ersten Teil!

Welt 1: Mumbo's Mountain

Extra-Moves
Im ersten Level gibt es drei Extra-Moves: den Eierwurf, den Steep Slope Climb und den Beak Breaker. Die Fähigkeit zum Eierwerfen erlangt man, indem man sich eine Orange aus dem Wipfel von Congas Baum holt und sie zu dem Schimpansen bringt. Daraufhin erhebt sich eine Plattform und bringt dich in eine höhergelegene Region, in der du auf einen Maulwurfshügel stößt. Die Fähigkeit zum Erklimmen steiler Hänge erwirbt man, wenn man den Maulwurfshügel bei den Ruinen findet. Um den Beak Breaker zu beherrschen, mußt du den Maulwurfshügel im Dorf finden – das Loch befindet sich links von Mambos Hütte.

Alle fünf Jinjos finden
In jeder Welt gilt es, fünf Jinjos zu finden – sobald du alle aufgestöbert hast, wirst du mit einem Puzzle-Teil belohnt, es ist also die Mühe wert. Der blaue Jinjo befindet sich neben der Brücke, die über das Wasser führt – um an ihn heranzukommen, vollführst du von der Brücke

aus einen Double-Jump. Der pinkfarbene Jinjo wartet rechts vom Startpunkt auf einer hohen Plattform – setze deinen Back-Flip-Sprung ein, um ihn zu befreien. Um den grünen Jinjo zu finden, mußt du den Beak Breaker einsetzen, um die Hütte rechts von Mumbos Behausung zu zerschlagen. Der orangefarbene Jinjo befindet sich oben bei den Ruinen, und den gelben findet man auf halbem Weg den linken Abhang hinunter.

Die Mumbo-Tokens finden
Es gilt, insgesamt fünf Mumbo-Tokens zu finden. Wenn du alle beisammen hast, kannst du Mumbo besuchen und seinen Zauber nutzen. Das erste Token findest du hinter der Plattform, auf der du den pinkfarbenen Jinjo eingesammelt hast. Auf das zweite Token stößt man, wenn man der Route an dem Maulwurfshügel vorbei folgt, an dem du den Eierwurf gelernt hast. Nummer drei verbirgt sich hinter den Ruinen, und an Nummer vier kommt man heran, wenn man den Termitenturm betritt. Das letzte Token befindet sich unter der Rampe, über die du Mumbos Hütte betrittst.

Die Puzzle-Teile finden
In jedem Level sind 10 Puzzle-Teile versteckt. Außerdem gilt es, einen Schalter zu betätigen, um eines in Gruntildas Höhle, der Welt, die alle Levels miteinander verbindet, freizulegen.

Das erste Stück findet man, indem man eine der Hütten in dem Dorf aufsprengt – dort gibt's auch jede Menge Boni einzusammeln.

Das zweite Teil befindet sich auf halbem Wege den steilen Abhang neben dem Dorf hinab. Um heranzukommen, mußt du den Steep Slope Climb beherrschen.

Puzzle-Teil Nr. 3 kommt zum Vorschein, wenn man blaue Eier in die Gesichter des Totempfahls vor Mumbos Hütte schießt. Hier befindet sich auch eine Bienenwabe – benutze also den letzten Kopf, um heranzukommen, bevor du das Puzzle beendest.

Das vierte Teil wartet in der rechten Augenhöhle von Mumbos Hütte. Setze deinen Back-Flip-Sprung ein, um es zu erreichen.

Puzzle-Teil Nr. 5 findet man, wenn man Mumbo mit fünf seiner Tokens besucht – dabei wirst du in eine Termite verwandelt. Kehre zum Termitenturm zurück und arbeite dich ganz nach oben. Dort findest du ein Puzzle-Teil und ein Extraleben.

Das sechste Teil befindet sich mitten in den Ruinen und ist sehr leicht zu finden.

Das siebte Stück erhält man, indem man sich die Orange von Congas Baum holt und sie zu dem Schimpansen bringt.

Puzzle-Teil Nr. 8 kommt zum Vorschein, wenn du außen um Congas Baum herumrennst und auf den orangefarbenen Platten anhältst. Nach etwa einer halben Sekunde kannst du deinen Weg fortsetzen. Sobald du alle drei Platten aktiviert hast, bekommst du das Puzzle-Teil.

Das neunte Teil erhält man, indem man Conga von dem höhergelegenen Abschnitt aus mit blauen Eiern bewirft.

Um an das zehnte Stück zu gelangen, muß man alle fünf Jinjos befreien.

Das elfte Teil kommt zum Vorschein, wenn man das Bild von der Hexe in der Nähe der Stelle, an der man den Eierwurf gelernt hat, mit dem Beak Breaker bearbeitet. Anschließend erscheint das Puzzle außerhalb der Welt am Gipfel des Berges. Um es zu erreichen, mußt du eine Termite sein. Achte jedoch darauf, in der ersten Welt zu bleiben, bis du alle Noten hast, sonst mußt du sie alle noch einmal einsammeln.

Welt 2: Treasure Trove Cove

Extra-Moves
In dieser Welt gibt es zwei Extra-Moves zu lernen: den Shock-Jump und Fliegen. Den Shock-Jump findet man am Gipfel der Pyramide aus Kisten, die neben dem Schiff aufgestapelt ist. Oben wendest du dich nach links, und du siehst einen Maulwurfshügel. Fliegen lernt man, indem man die Takelage des Schiffs erklimmt – auch hier findest du oben einen Maulwurfshügel, an dem du das Fliegen erlernen kannst.

Alle fünf Jinjos finden
Den ersten Jinjo findest du ganz leicht: Wirf einfach einen Blick unter den Startpunkt im Wasser. Das einzige Problem besteht darin, daß es im Wasser vor Haien nur so wimmelt – du mußt also so schnell wie möglich drin und wieder draußen sein. Den zweiten Jinjo findest du oben auf dem Mast, auf dem du auch das Fliegen gelernt hast. Jinjo Nummer 3 wartet am oberen Ende von drei Treppen ganz am Ende eines langen, engen Wegs. Der vierte Jinjo taucht am Ende einer Reihe von Shock-Jump-Plattformen auf – um zwischen die beiden Plattformen zu gelangen, mußt du von jeder Plattform direkt am Rad abspringen. Den letzten findet man, wenn man oben vom Schiff

weg und unter dem Brückenabschnitt hindurchfliegt. Wenn du darunter bist, wendest du dich nach rechts, und du findest eine Treppe. Am Gipfel des Berges siehst du den letzten Jinjo auf dem Wipfel eines Baums.

Die Mumbo-Tokens finden
Das erste Mumbo-Token befindet sich über dem Sprungbrett, an dem du den Shock-Jump gelernt hast. Das zweite wartet auf dem Gipfel des Berges. Picke an der Tür des Leuchtturms und breche hinein, um an das zweite Token heranzukommen. Das dritte liegt hinter einem Felsen nahe der kleinen Krabbe auf der Insel, und das vierte befindet sich hinter der Schale der großen Krabbe. Token Nr. 5 erlangt man, indem man die Öffnung im Schiffsdeck mit dem Schnabel bearbeitet. Auf diese Weise verschaffst du dir Zutritt zu dem Boot, auf dem du das Token

findest. Das siebte Token liegt unter der großen Felsbrücke, und Nummer 8 befindet sich am Grund des Beckens mit den roten Federn neben dem Bienenkorb. Die Token Nr. 9 und 10 befinden sich in einer großen Kiste am Fuß der zweiten Treppe – hüte dich jedoch vor den Zähnen. Führe einen Backflip aus, um in die Kisten zu gelangen.

Die Puzzle-Teile finden
An das erste Teil kommt man heran, wenn man mit dem Nilpferd auf dem Boot spricht. Es bittet dich, seinen Schatz zu finden, und wird dir dafür als Gegenleistung das Teil aushändigen. Der halbe Schatz befindet sich in dem selben Raum wie Token Nr. 5, und die zweite Hälfte findet sich, wenn man durch die Öffnung in der Seite des Bootes schlüpft.

Das zweite Stück ist in der Schale einer der großen Krabben versteckt. Springe auf die Krabbe und picke ihr dreimal in die Augen. Anschließend kommst du hinein.

Das dritte Stück befindet sich auf dem Grund des Beckens am oberen Ende der Treppen.

Das vierte Teil liegt unter der Felsbrücke zu deiner Linken. Es ist in einer Kiste versteckt – sei also vorsichtig, wenn du hineinspringst.

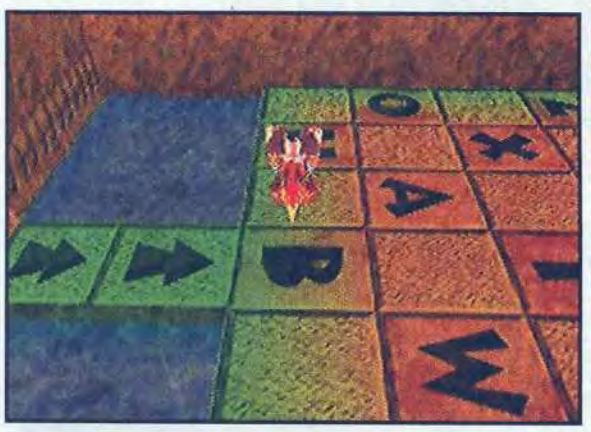
Das fünfte Stück liegt auf dem Dach des Leuchtturms. Benutze den Shock-Jump, um hinzugelangen.

Das sechste Teil erreicht man, indem man die Schock-Pads überquert – sobald du den Felsen erreichst, arbeitest du dich nach oben, wo du in der Wand eine Höhle findest. Dort wartet das Puzzle-Teil auf dich.

Das achte Teil erhältst du, wenn du alle fünf Jinjos gefunden hast.

Teil Nr. 9 bekommt man, indem man von hinten zwei Eier in einen lecken Eimer schießt. Dann läuft das Wasser im Becken der Sandburg ab und gibt den Grund frei. Sobald du drinnen bist, buchstabierst du mit dem Schnabel BanjoKazooie auf den Kacheln. Daraufhin bekommst du den Preis – denke daran, daß du jeden Buchstaben nur einmal verwenden kannst.

Das zehnte Stück findest du, indem du mit dem Schnabel auf die Kreuze pickst. Daraufhin kommen Pfeile zum Vorschein, denen du folgen mußt. Wenn du zum letzten Kreuz kommst, siehst du ein Fragezeichen. Anschließend begibst du dich auf die Insel mit der kleinen Krabbe, wo du ein weiteres Kreuz findest. Wenn du darauf pickst, erscheint eine Kiste, die du mit Eiern beschießt, um sie zu öffnen.



Das elfte Stück findet man, indem man das Hexenbildnis vor dem Leuchtturm anpickt – das Puzzle-Teil erscheint dann außerhalb des Levels.

Welt 3: Clanker's Cavern

Extra-Moves
In diesem Level gibt es nur einen neuen Move zu lernen, und es ist nicht ganz einfach, ihn zu finden. Zunächst mußt du unter Clanker schwimmen und der großen Kette folgen. Unten schwimmst du durch den Griff des großen Schlüssels. Sobald du dies geschafft hast, dreht er sich – tauche zur Wasseroberfläche hoch und schwimme durch eine seiner Kiemen hinein. Du findest ein Flug-Pad, mit dem du dich sofort zu der Tür am anderen Ende des Raums begibst. Hier ist der Maulwurfshügel, an dem du etwas über die goldenen Federn lernen kannst.

Alle fünf Jinjos finden
Den ersten Jinjo findet man, indem man im ersten Raum links die Leiter hochklettert, sich oben nach rechts wendet und den Bienenkorb zerstört. Der zweite befindet sich unter der Kette in der Nähe des großen

Schlüssels unter Clanker. Um Nummer 3 zu bekommen, mußt du Clanker befreit haben – von seiner Flosse aus springst du hoch zu einem Extraleben und vernichtest das Monster. Anschließend kannst du das Schock-Pad benutzen, um nach links auf die Stange zu springen (oben benötigst du einen Double-Jump). Klettere die Stange hoch und springe auf die linke Plattform. Zerschlage das

Gitter, und du findest den Jinjo. Den vierten findet man in einer von Clankers Kiemen – folge dem Tunnel, der nach unten wegführt. Der letzte Jinjo wartet rechts auf der Wasserlevel-Plattform mit den goldenen Federn. Schwimme in den Unterwasser-Tunnel nach rechts, um an ihn heranzukommen.

Die Mumbo-Tokens finden
In diesem Level gilt es, fünf Mumbo-Tokens zu finden. Das erste liegt direkt über der Röhre, in der du startest. Um heranzukommen, kletterst du am Start links die Leiter hoch. Das zweite Token findet man, wenn man auf der kleinen schwebenden Plattform steht und drei Eier auf Clankers linken Goldzahn abschießt. Das dritte Token liegt in einem Unterwasser-Tunnel links von Eingangs-Tunnel zu Clankers Behausung.
Das vierte Token befindet sich rechts von der Schock-Plattform neben einem Extra-Leben, und an das letzte kommt man heran,

wenn man das gegenüberliegende Schock-Pad benutzt und Double-Jumps von Nische zu Nische vollführt.

Die Puzzle-Teile finden
Das erste Teil liegt in einem Unterwasser-Tunnel, der direkt rechts neben Clankers Schwanz weggeht.

Teil Nr. 2 bekommst du, wenn du die vier Mutanten-Krabben in dem Unterwasser-Tunnel gegenüber von Clankers Schwanz erledigst.

Das dritte Teil erhält man, indem man unter Clanker hindurchschwimmt und den Griff des Schlüssels passiert. Das Puzzle-Teil erscheint dann auf Clankers Rücken.

Das vierte Stück wartet über Clanker – stelle dich auf sein Blasloch; wenn es geschlossen ist, dann schießt er dich in einen neuen Abschnitt hoch.

Das fünfte Teil erhält man, indem man Clankers rechten Goldzahn beschießt.

Teil Nr. 6 findest du, wenn du von Clankers Schwanz aus auf die Plattform mit den roten Federn springst und dann der Röhre zu der Wand folgst. Picke dort auf die Tür ein.

Puzzle-Teil Nr. 7 findet man, indem man ihn durch eine seiner Kiemen betritt und dann die Ringe in weniger als 45 Sekunden durchquert. Dann erhältst du das Puzzle-Teil (der grüne Ring deutet dir an, wohin du als nächstes gehen mußt).

Das achte Teil findet man, wenn man den neuen Move gelernt hat – laufe dazu einfach durch die rotierenden Klingen und benutze dabei deine goldenen Federn.

Das neunte Puzzle-Teil erhält man, wenn man sich durch Clankers Blasloch fallen läßt – renne durch die Klingen (benutze dabei die goldenen Federn), dann wartet es am Ende auf dich.

Teil 10 bekommst du, wenn du alle fünf Jinjos gesammelt hast.

Auch Teil Nr. 11 findet man, indem man durch Clankers Blasloch schlüpft – innen springst du auf das Bild von der Hexe und aktivierst zwei Schalter in dem Raum mit dem großen Hexengesicht (in der Nähe des Bildes von Treasure Trove Cove). Wenn du den Level verläßt, kehrst du zu diesem Punkt zurück und springst auf die Schalter (die Augen) – dann bekommst du das Puzzle-Teil.

Welt 4: Bubblegloop Swamp

Extra-Moves
Wie im vorangehenden Level gibt es hier nur einen neuen Move zu lernen. Der Maulwurfshügel befindet sich direkt am Startpunkt – wende dich auf der Startplattform um 90 Grad nach links und folge dem Weg. Um die Ecke findest du den Hügel und eine Menge Eier.

Alle fünf Jinjos finden
Den ersten Jinjo kann man kaum übersehen, er befindet sich links von der ersten schmalen Brücke, die du überquerst. Um an ihn heranzukommen, mußt du einen Double-Jump ausführen. Den zweiten Jinjo findest du im Wasser hinter der Schildkröte. Wenn du deinen Steep Slope Climb anwendest, kannst du dir vom Rücken der Schildkröte ein paar Stiefel besorgen. Wenn du drei

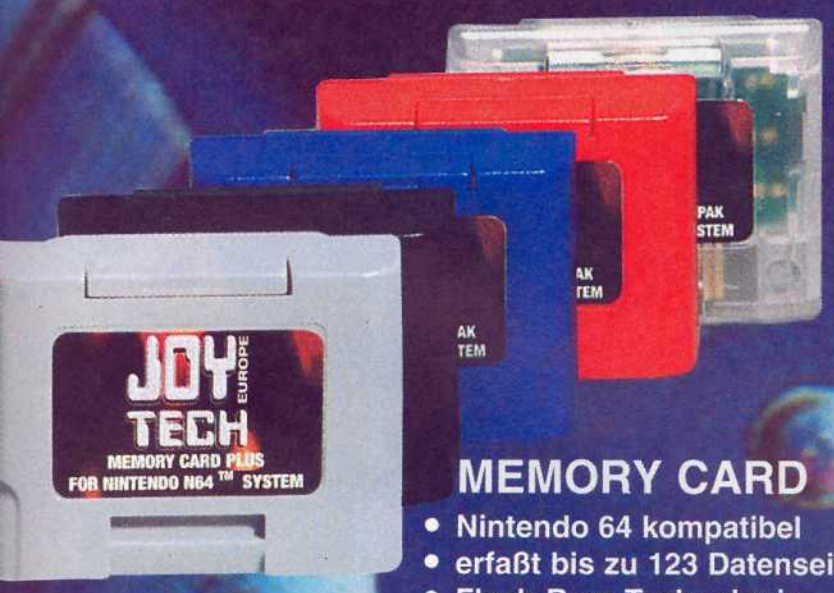
Viertel des Weges auf dem schmalen Pfad zum ersten zu betätigenden Schalter zurückgelegt hast, wartet Nummer 4 oben auf den großen Stangen hinter dem großen Alligator – denke daran, daß deine goldenen Federn auch bei den Piranhas im Wasser funktionieren. Der letzte Jinjo befindet sich in dem Abschnitt mit den Baum-Plattformen rechts von dem großen Alligator.

Die Mumbo-Token finden
Das erste Mumbo-Token findet man hinter der Plattform, auf der sich der Jinjo befindet – du mußt die Stiefel verwenden, die dir Bottles am Anfang des Levels gegeben hat, um heranzukommen. Das zweite Token liegt auf halbem Wege auf dem langen Pfad, den man entlangrennt, nachdem man mit dem Schnabel den Schalter betätigt hat. Das dritte befindet sich hinter dem Dirigenten in der großen Schildkröte – du mußt erst auf seine Füße schlagen. Das vierte und fünfte Token liegt zwischen den Baumhütten herum, wo du die Schock-Pads findest. Ein sechstes wartet in einem großen Alligator, aber vorher

mußt du Mumbo besuchen. Nummer 7 liegt auf der großen Stange neben dem Riesenei, und das 8. befindet sich hinter Mumbos Hütte. Das letzte Token liegt direkt hinter Mumbo.

Die Puzzle-Teile finden
Teil 1 kannst du einsammeln, wenn du den grünen Schalter mit dem Schnabel bearbeitest, zu dem du nach Überqueren der Brücke gelangst. Dann hast du 45 Sekunden Zeit, um den steilen Abhang hoch- und den schmalen Weg entlangzurennen. Auf der anderen Seite siehst du ein riesiges Ei, das du immer dort mit dem Schnabel anpicken mußt, wo das Kreuz erscheint.

JOY TECH GERMANY



MEMORY CARD
- Nintendo 64 kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, grün, gelb schwarz und transparent

JOLT PACK
- MEGA-RUMBLE-POWER !
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zumRumble Pack™ Feature
- Erhältlich in schwarz, rot, blau, gelb, grün und grau

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Mermory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebens JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

Scart-Kabel
- Nintendo 64 kompatibel
- 2m lang

EXTENSION KABEL
- Nintendo 64 kompatibel
- Verlängerung für Controller
- 2m lang

Diese Produkte sind im gut sortiertem Fachhandel erhältlich

Im Exclusivertrieb durch
dynatex
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Nachdem du es fünfmal getroffen hast, wirst du mit einem Puzzle-Teil belohnt.
Teil 3 findet man, indem man sich beim ersten Schalter nach rechts wendet. Auf der Insel warten fünf Frösche, die es zu besiegen gilt. Sobald dies erledigt ist, erhältst du ein weiteres Puzzle-Teil.

Teil 4 bekommst du, wenn du jeden der gelben Alligatoren mit einem Ei fütterst.

Das fünfte Teil erscheint, wenn du der Riesenschildkröte hilfst. Picke mit deinem Schnabel auf ihre Füße ein – hast du alle vier bearbeitet, gibt sie dir ein Puzzle-Teil.

Puzzle-Teil Nr. 6 befindet sich in der Schildkröte, du mußt also in ihr Maul krabbeln. Innen findest du einen Dirigenten und seine Sänger – picke jede der Schildkröten in der angegebenen Reihenfolge mit deinem Schnabel an, dann bekommst du den Preis. Du kannst den Dirigenten um Hilfe bitten, so oft du willst, aber wenn du die Aufgabe einmal versiebt hast, wirst du ganz zum Anfang zurückgeschickt.

Das siebte Teil findet man, indem man den Weg links von dem großen Alligator einschlägt. Oben läufst du mit deinen Stiefeln durch das Labyrinth und findest schließlich einen weiteren Schalter zum Drücken. Diesmal hast du nur 10 Sekunden Zeit, beeile dich also.

Setze deinen Weg weiter durch das Labyrinth zu Mumbos Hütte fort, um das achte Teil zu bekommen. Mumbo verwandelt sich in einen

Alligator – von hier aus kehrst du zu dem großen Alligator zurück, betrittst ihn durch die Nase und zockst drei Spiele, um deinen Preis einzuheimsen.
Teil 9 findest du in den Wipfeln der großen Bäume – du mußt unterwegs alle Hütten zerstören, um die Schock-Pads freizulegen.

Das zehnte Teil bekommst du, wenn du alle fünf Jinjos gerettet hast.

Teil 11 findet man auf halbem Wege in dem Abschnitt mit den großen Bäumen. Unter einer der Hütten siehst du das Bild einer Hexe – zerstöre es, und das Puzzle-Teil kommt außerhalb des Levels zum Vorschein.

Codes and Tips

Extra-Leben-Cheat
Um Extra-Leben zu bekommen, mußt du einfach bereits abgeschlossene Levels wieder aufsuchen – immer wenn du zurückgehst, erscheint ein Extra-Leben (und all die anderen Boni). Damit kannst du dir einen guten Vorrat an Extra-Leben anlegen, bevor du dich auf die nächste Herausforderung stürzt. Im Trainingslevel ist außerdem über Banjos Haus ein Extra-Leben versteckt. Falls du es nicht gefunden hast: Du mußt einen Back-Flip-Jump ausführen, um es zu erreichen, dann auf den Kamin springen und einen zweiten Flip ausführen.

Bonus-Codes
Bevor du irgendeinen der Bonus-Codes verwenden kannst, mußt du Treasure Trove Cove vollständig abgeschlossen haben. Sobald du dies geschafft hast, kehrst du zu Banjos Haus im Trainingslevel zurück und benutzt den oberen C-Button, um das Bild des Maulwurfs Bottles anzuschauen.

Du gelangst in ein geheimes Rätsel, in dem du alle Teile eines Bildes richtig einsetzen mußt. Jedesmal wenn du eine der Herausforderungen bestehst, wirst du mit einem Code belohnt, mit dem du Zutritt zu einem Abschnitt der Sandburg in Treasure Trove Cove bekommst. Du mußt jeweils das entsprechende Puzzle lösen, bevor die zugehörigen Codes aktiviert werden.

Code 1 vergrößert Banjos Kopf – um Zugang zu ihm zu erhalten, gibst du BOTTLESBONUSONE ein.
Code 2 vergrößert Banjos Hände und Füße – um Zugang zu ihm zu erhalten, gibst du BOTTLESBONUSTWO ein.
Code 3 stattet Kazooie mit einem großen Kopf aus – um Zugang zu ihm zu erhalten, gibst du BOTTLESBONUSTHREE ein.
Code 4 macht Banjo groß und schlank – um Zugang zu ihm zu erhalten, gibst du BOTTLESBONUSFOUR ein.
Code 5 macht Banjo groß und schlank und verleiht ihm zusätzlich große Hände und Füße – um Zugang zu ihm zu erhalten, gibst du BOTTLESBONUSFIVE ein.
Code 6 verändert Banjo und Kazooie mit allen oben genannten Effekten – um Zugang zu ihm zu erhalten, gibst du BIGBOTTLESBONUS ein.

Code 7 verwandelt Banjo in eine Waschmaschine – um Zugang zu ihm zu erhalten, gibst du WISHYWASHYBANJO ein.

Der zweite Teil unseres Guides folgt in der nächsten Ausgabe...

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

NINTENDO64 GAMES

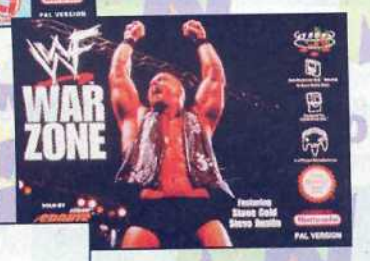
Yoshi's Story
Kompl. Dt.
89,90 DM

Frankreich '98
Kompl. Dt.
119,90 DM

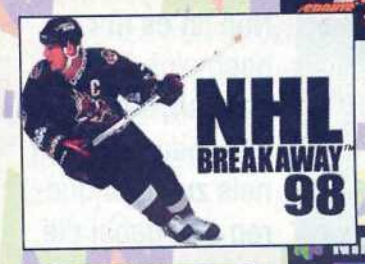
All Star Baseball*
Dt. Anl.
129,90 DM

Iggy's Reckin' Balls*
Kompl. Dt.
129,90 DM

Mystical Ninja
Dt. Anl.
139,90 DM



WWF Warzone*
Dt. Anl.
129,90 DM

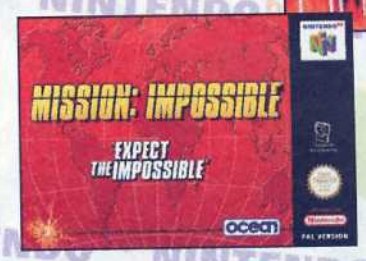


NHL Breakaway 98
Dt. Anl.
99,90 DM

Snowboard Kids
Dt. Anl.
89,90 DM

Aerofighters Assault
Dt. Anl.
139,90 DM

Forsaken
Kompl. Dt.
114,90 DM



Mission Impossible*
Dt. Anl.
139,90 DM

NINTENDO64 GAMES

ACCLAIM SPORTS SOCCER*	DA	129,90
AERO GAUGE	DA	139,90
BLAST CORPS	KD	109,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
BUCK BUMPLE*	KD	139,90
BUST A MOVE 2	KD	89,90
CHAMAELEON TWIST	KD	129,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	89,90
CRUIS'N USA	DA	89,90
CRUIS'N WORLD*	DA	89,90
DARK RIFT	DA	129,90
DIDDY KONG RACING	KD	89,90
DUAL HEROES	DA	129,90
EXTREME G	KD	89,90
F1 WORLD GRAND PRIX	DA	89,90
FIFA 98	KD	124,90
FIGHTERS DESTINY	DA	139,90
GT 64 CHAMPIONSHIP.	KD	139,90
INT. SUPER STAR SOCCER 98*	KD	139,90
LYLAT WARS	KD	89,90
MACE - THE DARK AGE	DA	129,90
MAGIC ZONE PRO 98*	DA	139,90
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE	DA	124,90
MISCHIEF MAKERS	DA	89,90

AGENTEN-PAKET:
MISSION IMPOSSIBLE (US VERSION)
INCL. MULTI ADAPTER PASSPORT E 239,90

MULTIRACING CHAMPIONSHIP	DA	119,90
NAGANO WINTER GAMES 98	DA	139,90
NBA COURTSIDE	DA	89,90
NBA PRO 98*	DA	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DA	139,90
OLYMPIC HOCKEY	DA	139,90
RAMPAGE WORLD TOUR*	DA	129,90
ROBOTRON 64	DA	129,90
SAN FRANCISCO RUSH	DA	109,90
SUPER MARIO 64	KD	89,90
TETRISPHERE	KD	89,90
TUROK	KD	89,90
WAVERACE	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	DA	129,90
WCW VS. NWO	DA	139,90
WETRIX	DA	129,90

NINTENDO64 ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	E	99,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	299,90
RUMBLE PACK	DA	39,90
V3 RACING WHEEL	DA	129,90

Banjo Kazooie
Kompl. Dt.
89,90 DM

SPIEL DES MONATS

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640

Bestellzeiten: Mo. - Do. von 9 bis 18 Uhr, Fr. von 9 bis 17 Uhr
und Sa. von 9 bis 13 Uhr

WIAL VERSAND

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Montag - Donnerstag
9⁰⁰ bis 18⁰⁰ Uhr
Freitag
9⁰⁰ bis 17⁰⁰ Uhr
Samstag
9⁰⁰ bis 13⁰⁰ Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
- gegenüber McDonalds® -
86150 Augsburg
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
- direkt an der Fußgängerzone -
64283 Darmstadt
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
- direkt am Schloß -
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS.
Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich.
Mindestbestellwert: 24.00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM
Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Nintendo®, Nintendo 64, N64 and the "N64"-Logo are registered trademarks of NINTENDO CO., LTD.

Die einfachen Levels

FORSAKEN

Mit unglaublicher Geschwindigkeit durch enge Tunnels fliegen und sich dabei gegen die Mechanoid Defence Force durchzuschlagen ist sehr schwierig und bietet dir eine riesige Herausforderung. Unser Guide zu den einfachen Levels sagt dir nicht nur, wo's langgeht, sondern zeigt dir auch die grundlegenden Taktiken, die dich zu einem echten Hoverbike-Piloten-As machen.

Level 1: Nuke

Dieser Level ist eine einfache Trainingsmission, die dich mit der Steuerung des Bikes vertraut macht. Eigentlich gilt es hier nur, die ganze Station von der MDF zu säubern. Sobald der Level beginnt, wirfst du einen Blick nach unten, dort wartet dein erstes Waffen-Upgrade: ein Power-Pod.

Nimm es mit und folge dem vor dir liegenden Tunnel. Sobald du den Hauptkorridor erreichst, kümmerst du dich um die Panzer, drehst dich nach links und dann nochmal nach links (wendest du dich nach rechts, findest du am Ende einen Bonus-Schild). Du gelangst in einen orange leuchtenden Gang, in dem sich ein paar Scouts aufhalten.

Wenn du mit ihnen fertig bist, fliegst du durch die Tür rechts auf halbem Wege nach unten, die dich in einen großen run-den Raum führt. Dort warten ein weiterer Panzer und vier Scouts. Nachdem du sie besiegt hast, findest du eine Reihe von MUGs und ein Orbital. Verlasse den Raum und wende dich nach rechts. Folge dem großen Korridor links, an dessen Ende bekommst du es mit noch mehr Scouts zu tun. Hast du den ersten Stock gesäubert, fliegst du am Ende hinunter in einen der Verbindungstunnel.

Sobald der erste Stock frei von Gegnern ist, fliegst du einen der Tunnels am Ende hinunter und biegst unten in einen großen grünen Raum ab. Hier machen dir vier große Fahrzeuge das Leben schwer – beschieße sie mit deinen MUG-Missiles, sobald du sie zu Gesicht bekommst.

Nun ist es nur noch eine Frage der Zeit, um die Verbindungstunnels zu durchqueren und dabei die verbleibenden Gegner auszuschalten. Halte Ausschau nach dem Strahlen-Geschützturm im unteren, mittleren Korridor, denn er ist sehr schwer zu erkennen.

Level 2: Knowledge Base

Im 2. Level mußt du eine Bombe finden, nimm den Schild-Monitor und verschwinde, bevor er in die Luft fliegt. Zu Beginn des Levels gehst du geradeaus und schaltest die beiden Dronen mit deinen MUG-Missiles aus. Anschließend gehst du durch die Tür links und drückst den blauen Schalter, um an ein paar Power-Ups heranzukommen.

Sobald du die Items hast, fliegst du zurück und eröffnest das Feuer auf die beiden Tanks. Wenn du an dem Raum mit den Panzern vorbeikommst, siehst du unter dir einen Tunnel – ignoriere ihn und fliege durch die kleine Öffnung an der gegenüberliegenden Wand. Wende dich in dem engen Tunnel nach links, um in einen Raum voller Waffen und einer Zeitbombe zu gelangen.

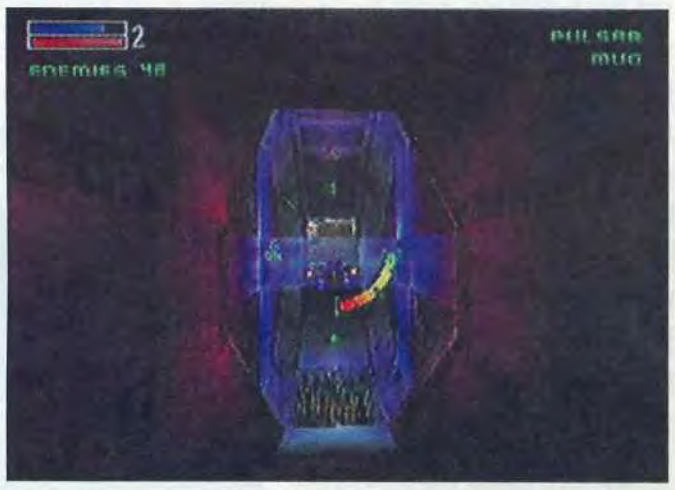
Verlasse den Raum und fliege gegen die Wand am anderen Ende des engen Tunnels. Diese öffnet sich und gibt den Weg in einen großen runden Raum frei. Schieße die drei Geschützstellungen oben ab und drücke den blauen Button, um rechts einen Gang zu öffnen. Durchquere den Gang und fliege zum Grund des nächsten Raums und von dort aus den Tunnel hinunter. Am Ende des Tunnels fliegst du nach oben durch eine der kleinen Öffnungen und drückst den Button, um die Tür unten zu öffnen, die dich in einen Raum mit noch mehr Waffen führt. Sobald du sie hast, kehrst du in den nach unten führenden Tunnel zurück, den du vorher ignoriert hast, und fliegst hinunter. Auf halbem Weg drückst du den blauen Knopf, der in diesem Level alle Türen öffnet. Sei also bereit, das Feuer auf den Feind zu eröffnen, sammle die Items ein und säubere den Rest des Stockwerks, bevor du durch den Haupttunnel weiterfliegst.

In dem Raum am unteren Ende des Tunnels mit der Biegung findest du einen Wächter, den du besiegen mußt. Um an ihm vorbeizukommen, weichst du auf die Außenseite des Raums aus und feuerst aus allen Rohren – so steckst du keinen Treffer ein.

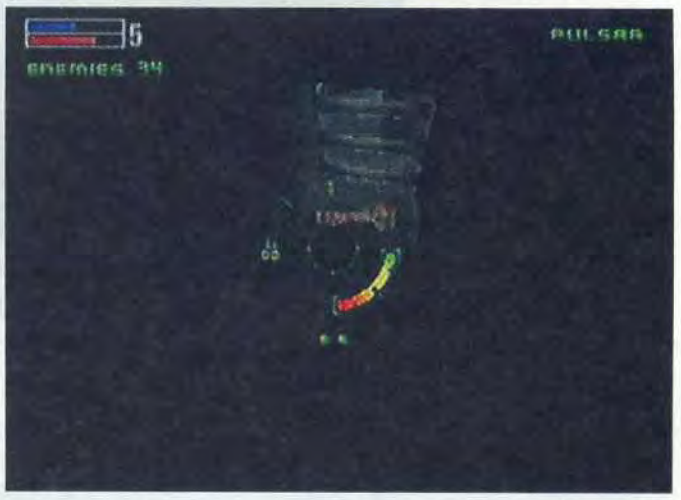
Sobald du den Wächter besiegt hast, begibst du dich in den kleinen Raum, der sich nun geöffnet hat, und läßt eine Bombe fallen. In der Ecke erscheint nun ein Timer, der dir sagt, wie lange du Zeit hast, um an den Startpunkt des Levels zurückzukehren. Auf dem Weg nach draußen wirst du noch weiteren feindlichen Dronen begegnen, aber kümmere dich nicht weiter um sie und fliege so schnell wie möglich zurück, um den Level zu beenden.

Level 3: Bio-Dome

Der Bio-Dome entspricht dem ersten Level – es gilt lediglich, die Basis von allen feindlichen Kräften zu befreien. Am Start fliegst du an allen gegnerischen Dronen vorbei, den Tunnel hinunter und in den großen Raum, in dem sich ein Power-Pod befindet. Dann kehrst du zurück und erledigst alle restlichen Gegner.



Wenn du im nächsten Korridor alle Tanks ausgeschaltet hast, fliegst du auf die gegenüberliegende Seite; oben rechts findest du einen neuen Schild und unten links den Transpulse, eine sehr praktische Waffe.



Wenn du den Transpulse einmal hast, wird der Rest der Mission relativ leicht. Er erlaubt es dir, Schüsse von Wänden zu reflektieren und um Ecken herumzuleiten, um den Feind zu vernichten, ohne ihm zu nahe kommen zu müssen. Ein weiterer Vorteil des Transpulse besteht darin, daß er beim Abprallen den Gegner automatisch anvisiert. Es gilt nun also nur noch, sich an den Wänden entlang sachte den Weg zum Levelende zu bahnen.

Level 4: Kill the Head

In Mission 4 gilt es, einen Prototypen aufzuspüren, den Metatank. Schalte zunächst die Dronen in dem ersten Raum aus und fliege dann durch die Tür links hinaus. Im nächsten Raum befinden sich noch mehr Roboter und zwei Schalter, die gedrückt werden müssen. Sobald dies erledigt ist, steuerst du über den Unterwasser-Tunnel den nächsten Raum an.

Im nächsten Raum nimmst du den Unterwasser-Tunnel in der Mitte des Bodens und folgst dem Weg bis zum Ende. Dort findest du in einem Raum eine Menge Power-Ups – kehre ins Wasser zurück und fliege durch den Ausgang in der Mitte hinaus.
Der mittlere Ausgang führt dich in einen großen quadratischen Raum mit einem Ausgang auf jeder Seite. Folge dem blauen Tunnel und kämpfe dich zu einem weiteren Raum mit patrouillierenden Tanks vor.

Zerstöre die Tanks und fliege durch den Tunnel rechts hinaus, den Abhang hinunter und drücke den Button am Ende des Korridors. Fliege die Rampe rechts hoch und nimm oben die linke Abzweigung, wo sich im nächsten Raum ein weiterer Schalter befindet. Sobald du ihn gedrückt hast, kehrst du in den Raum zurück, in dem die beiden Tanks waren, und fliegst durch den Tunnel zu deiner Rechten. Folge dem Tunnel um die Kurve, bis du zu einer kleinen Tür kommst. Auf der anderen Seite der Tür findest du den Metatank.

Der Metatank läßt sich sehr leicht besiegen und stellt kein Problem für dich dar. Fliege einfach direkt unter den Tank und beschieße ihn von dort mit allen Waffen, dann steckst du selbst keinen Treffer ein. Sobald du den Tank zerstört hast, fliegst du zurück zum Startpunkt des Levels und schließt die Mission ab. Am Ende bekommst du die Möglichkeit, den Spielstand zu speichern.

Level 5: Manmek

In Level 5 mußt du in eine der Festungen der MDF vordringen und dem Manmek, einem ihrer Anführer, so viel Schaden wie möglich zufügen. Sobald du ihm den geforderten Schaden zugefügt hast, gilt es, einen Homing Beacon zu finden und eine Minute zu warten, bis du rausgebeamt wirst. Im ersten Raum fliegst du direkt hoch zur Decke und holst dir den Power-Pod, dann ist es einfach, mit den Dronen fertigzuwerden, die sonst noch in dem Raum rumschwirren.

Als nächstes durchquerst du den folgenden Raum so schnell wie möglich und verläßt ihn durch den Ausgang in der gegenüberliegenden Wand. Kümmere dich nicht um die Tanks, du kannst sie später noch erledigen. Sobald du in dem Tunnel bist, fliegst du nach unten, um in einen Raum mit vielen Boni und einem Transpulse zu gelangen. Nun kannst du zurückfliegen und die Tanks aus sicherer Entfernung ausschalten.

Sobald du den Raum mit den Tanks gesäubert hast, fliegst du den Tunnel hoch und gelangst in einen engen Dach-Abschnitt. Schalte die Geschütztürme aus, dann erscheint Manmek. Im Dach befindet sich eine kleine Öffnung, durch die du von einem sicheren Standort aus den Manmek mit dem Transpulse attackieren kannst. Möglicherweise mußt du den Manmek zuerst etwas hervorlocken, aber dann solltest du dich so schnell wie möglich wieder in Sicherheit begeben. Es ist hier auch möglich, die Titan-Rakete einzusetzen.

Sobald du den erforderlichen Schaden angerichtet hast, erscheint eine Message und fordert dich auf, den Beacon zu finden – versuche nicht, den Manmek vollständig zu erledigen, denn ab diesem Punkt fällt sein Energiebalken nicht mehr weiter. Statt dessen machst du dich so schnell wie möglich zur Tür auf, die du bis jetzt noch nicht benutzt hast – am Ende befindet sich der Raum mit dem Beacon. Sobald du ihn einsammelst, tauchen noch mehr Dronen auf, sei also bereit zum Angriff. Sobald du den Raum von Gegnern befreit hast, versteckst du dich hinter dem Gang und wartest, bis der Timer ausläuft. Hinter dem Gang bist du vor Manmeks Blitzen sicher.

Level 6: Four Uneasy Pieces

Im 6. Level gilt es, sich den Weg durch einen Komplex zu bahnen und vier Teile zu suchen, aus denen sich die Black Hole Gun zusammensetzt. Um die Teile zu finden, mußt du alle Abschnitte von Robotern befreien. Wenn du den Level beginnst, drehst du dich sofort um 180 Grad und gehst durch die Tür hinaus, die nun vor dir liegt. Auf der gegenüberliegenden Seite findest du einen Power-Pod – sammle ihn ein und jage alle Roboter in die Luft, die dir vor die Nase kommen. Danach arbeitest du dich im inneren Ring entlang und begibst dich anschließend in den äußeren Ring. Dort wiederholst du die ganze Prozedur. Wenn beide Ringe von Robotern befreit sind, kehrst du in den

Raum in der Mitte zurück, von dem aus du deine Mission begonnen hast. Fliege nach unten in den grünen Abschnitt – zerstöre alle verbleibenden Roboter, dann kommt in dem Raum, in dem du gestartet bist, das erste Stück der Gun zum Vorschein. Wenn es nicht da ist, hast du auf deinem Weg irgendetwas übersehen, schau' also noch einmal nach.

Wenn du das erste Stück der Gun hast, wird die Tür am Grund des grünen Abschnitts aufgesperrt, so daß du hindurchfliegen kannst. Auf der anderen Seite mußt du dich mit einer ganzen Reihe weiterer Roboter auseinandersetzen, bevor das zweite Teil der Kanone auftaucht. Hast du es eingesammelt, öffnet sich am Grund der zweiten Sektion eine weitere Tür.

Wenn du die dritte Sektion erreichst, wiederholst du den Vorgang. Der dritte Teil der Gun kommt zum Vorschein. Im dritten Abschnitt bist du etwas länger beschäftigt, denn er ist größer als der vorangegangene.

Hast du das dritte Stück der Kanone gefunden, öffnet sich unten eine Tür, die zum Endgegner A-Force 1 führt. Um mit ihm fertigzuwerden, plazierst du dich einfach vor der Tür und feuerst auf ihn. Das entzieht ihm nicht nur schnell Energie, sondern gibt dir auch die Möglichkeit, seine zielsuchenden Geschosse zu zerstören, bevor sie dich erreichen. Sobald der Kerl besiegt ist, betrittst du den Raum, schaltest die Geschützttürme aus, holst dir das letzte Stück der Kanone und beenden

Level 7: Temple

Auch im Level 7 geht es darum, gründlich aufzuräumen. Du bahnst dir den Weg durch enge Tunnelsysteme und brichst jeden Widerstand, der dir unterwegs das Leben schwer machen will. Es gilt, 36 Roboter aufzuspüren, sei also wachsam – nach diesem Level kannst

du übrigens wieder einmal abspeichern. Am Anfang drehst du dich um und findest ein paar MUGs. Wenn du sie hast, drehst du dich wieder um und folgst dem Tunnel bis zum Ende. Dort warten ein paar Dronen, die du mit den MUG-Missiles ausschalten kannst. Sobald du an ihnen vorbei kommst, findest du einen Power-Pod, so daß du zu deinen normalen Waffen zurückkehren kannst.

Hüte dich vor den schwer zu erkennenden Geschütztürmen, die dir ziemlich großen Schaden zufügen können. Säubere den blauen Abschnitt mit den großen blauen Kristallen und begib' dich in den Lichttunnel. Die Öffnung im Boden führt zu einem der Haupträume, in dem du mit viel Widerstand rechnen mußt. Sobald der Hauptabschnitt von Gegnern befreit ist, arbeitest du dich um den verdeckten Vorsprung herum und zerstörst alle Panzer.

Schließlich stößt du auf den Eingang zum zweiten Abschnitt des Levels – du merkst es, wenn du ihn gefunden hast, denn die Wände erstrahlen in leuchtendem Gold. Schau' in allen Tunnels und dunklen Ecken nach, denn dort verstecken sich oft Roboter.

Denke daran, den gesamten Weg zurückzufliegen, wenn du alle Abschnitte erforscht hast, denn manche Roboter wagen sich erst dann heraus. Wenn du wirklich alle erwischt hast, kannst du den Level beenden.

Level 8: Dreadnought

Level 8 ist vergleichsweise kurz, aber ziemlich schwer – du solltest auf eine Menge Action vorbereitet sein. Sobald der Level beginnt, steuerst du den kleinen Tunnel rechts an, in dem du einen Power-Pod und andere Boni findest. Wenn du alle eingesammelt hast, drehst du um und fliegst auf dem Weg hinaus, auf dem du gekommen bist. Verläßt du den kleinen Tunnel, siehst du vor dir einen weiteren, in dem ein Transpulse auf dich wartet.

Hast du dir die Waffen besorgt, begibst du dich in den Hauptraum am Ende des großen Korridors und schaltest die vier Geschütztürme aus. Außerdem befindet sich in dem Raum noch ein Mehrfach-Raketenwerfer. Hast du alle Türme zerstört, hebt der Dreadnought ab und fliegt durch den großen Ringtunnel davon.

Im großen Ringtunnel wartet eine Reihe von Tanks auf dich, aber sie können deinem Waffenarsenal nichts entgegensetzen. Wenn sie erledigt sind, fliegst du außen am Ring entlang und folgst dem Dreadnought so dicht wie möglich, ohne dich von den Minen erwischen zu lassen, die er hinten aussetzt. Beschieße ihn mit all deinen Waffen, beginne mit den Multi-Rockets und dem Transpulse. Wenn dir die Munition ausgeht, verlangsamst du dein Tempo etwas und schaust auf den Boden, denn dort gibt es massenweise Waffen zu finden. Vermeide es, vor den Bug des Dreadnought zu kommen, denn sonst wirst du schnell das Opfer von zielsuchenden Raketen.

Hast du den Dreadnought genügend geschwächt, erscheint eine Message und teilt dir mit, daß du den Beacon suchen mußt. Es hat keinen Sinn, den Angriff fortzusetzen, denn du kannst den Dreadnought nicht zerstören. Drossle also dein Tempo ein wenig und folge dem Dreadnought etwas langsamer. Der Beacon befindet sich am anderen Ende des Start-Korridors. Sammle ihn ein, und der Timer beginnt zu ticken. Warte eine Minute, bis du wegteleportiert wirst. Am besten überlebt man hier, wenn man so nahe wie möglich an der hinteren Wand wartet und auf alle Roboter und zielsuchenden Raketen feuert.

Level 9: The Tube

In Level 9 findest du dich in einer verlassenen U-Bahnstation wieder. Spüre einen Spawn Carrier-Prototypen auf und zerstöre ihn. Am Anfang des Levels drehst du dich um und fliegst in den kleinen Tunnel. Hier findet sich ein Power-Pod und ein Schild. Hast du das Waffen-Upgrade eingesammelt, kehrst du in den Hauptraum zurück und schaltest alle Roboter aus. Denke daran, für eine Weile hierzubleiben, denn manche Roboter beamen sich erst recht spät hierher. Seitlich auszuweichen nützt hier nicht viel, denn du befindest dich hier unter Wasser.

Hast du den ersten Raum gesäubert, fliegst du durch die Tür unten hinaus und folgst dem Korridor, bis du in einen weiteren offenen Bereich mit einem ganzen Rudel Tanks kommst. Zerstöre sie und folge weiter dem Tunnel. Achte auf versteckte Tunnels, in denen sich Boni finden, aber genausogut Roboter in einem Hinterhalt auf dich lauern können.

An der linken Wand des langen Tunnels findest du den Beam-Laser, eine sehr schöne Waffe. Sobald du sie hast, setzt du deinen Weg durch die Korridore fort und schaltest jeglichen Widerstand aus.

Wenn du den letzten großen Raum erreichst, bekommst du es mit einer Reihe von Tanks zu tun – schalte sie aus, dann kannst du das SCU sehen. Ziehe dich in den Korridor zurück, aus dem du gekommen bist, und eröffne das Feuer. Nun wirst du nicht mehr umzingelt und kannst den Boss ganz leicht erledigen.

HEISSE ZEITEN!

Nintendo 64 – Spiele

Aerofighters Assault	149,99
AeroGauge *	149,99
All Star Baseball '99 *	99,99
Blast Corps	129,99
Bomberman Hero *	**99,99**
Bust A Move 2	99,99
Chameleon Twist	139,99
Clay Fighters 63 1/3	99,99
Cruis'n USA	99,99
Cruis'n World *	99,99
Dark Rift	99,99
Diddy Kong Racing	99,99
Duke Rider 64 *	139,99
Extreme G	89,99
Fighters Destiny	139,99
Forsaken	119,99
Frankreich '98 – Die Fußball-WM	119,99
G.A.S.P. *	149,00
Goemon – Mystical Ninja	149,99
GT Racing	129,99
Hexen 64	149,99
Holy Magic Century *	**149,99**
Int. Superstar Soccer 64	99,99
Lamborghini	149,99
Lylat Wars	99,99
Madden Football 99 *	119,99
Mike Piazza's Strike Zone *	139,99
Mischief Makers	99,99
Multi Racing Championship	139,99
Nagano Winter Olympics '98	139,99
Nascar '99 *	119,99
NBA Courtside	99,99
NBA Hangtime	149,99
NBA Pro '98	139,99
NFL Quarterback Club '99 *	**99,99**
NHL Breakaway '98	99,99
Off Road Challenge *	139,99
Pilot Wings 64	129,99
Rampage World Tour *	139,00
Robotron 64 *	139,99
San Francisco Rush	149,99
Shadows of the Empire	149,99
Snowboard Kids	99,99
Super Mario 64	99,99
Super Mario Spieleberater	24,80
Super Mario Kart 64	99,99
Tetrisphere	99,99
Top Gear Rally	149,99
Turok	89,99
Virtual Chess 64	129,99
Wayne Gretzky Hockey '98 3D *	139,99
WCW vs. NWO	149,99
Wetrix	109,99
WWF Warzone *	**99,99**
Yoshi's Story	99,99
Yoshi's Story Spieleberater	24,80

Nintendo 64 – Zubehör

Nintendo 64-Grundgerät incl. Control Pad	299,00
Control Pad (div. Farben)	ab 39,99
Game Buster	109,99
Import-Adapter	49,99
Import-Adapter programmierbar	79,99
Lenkrad LX4 incl. Pedale und Rumble-Pak	**129,99**
Memory Card 1 MEG	29,99
Memory Card 4 MEG	69,99
Original Nintendo Antennenkabel	49,99
Original Nintendo Control Pad (div. Farben)	59,99
Original Nintendo Controller Pak (Mem.Card)	39,99
Original Nintendo Rumble Pak	39,99
S-Video-Kabel	29,99
Ultraracer SV-384	79,99
X-Tender (Verlängerungskabel für Control Pad)	19,99

Muß man haben!

Bonjo-Kazooie
Nintendo 64
99,–

1080° Snowboarding
Nintendo 64 *
99,–

Unser Tip des Monats:

Mission Impossible
Der neue Hit aus dem Hause Infogrames vereinigt knackige Rätsel mit tollem Gameplay.
Nintendo 64 *
99,–

Antons Schnäppchenecke:

Wave Race 64
Nintendo 64
49,–

F1 Pole Position
Nintendo 64
59,–

Zwei Tophits, die in keiner Sammlung fehlen dürfen:

Iggy's Recking Balls
Nintendo 64 *
99,–

F1 World Grand Prix
Nintendo 64 *
99,–

Weitere Highlights für Nintendo 64:

Gex 2
Nintendo 64 *
139,–

Biofreaks
Nintendo 64 *
139,–

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Die Media Point Stores:
(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	**Berlin-Charlottenburg** im Europa-Center Tel.: (030) 265 53 644	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Eberswalde** Eisenbahnstraße 82 Tel.: (03334) 28 80 28	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956
Berlin – Friedr.hain Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"
??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

Level 10: Death to the Invader

In Level 10 marschiert die MDF in großer Zahl in deiner Basis ein, sei also auf der Hut. Du mußt die vier Stromkreise vor den Eindringlingen beschützen, und das bedeutet für dich, die ganze Zeit in Bewegung zu bleiben. Die Angreifer gehen nach einem bestimmten Muster vor, d. h. wenn du einmal ihre Strategie durchschaut hast, weißt du immer genau, zu welchem Zeitpunkt du an welcher Stelle sein mußt. Hol' dir zunächst links den Power-Pod und schalte anschließend die Roboter aus, die den Stromkreis vor dir attackieren.

Danach fliegst du hoch in den oberen Bereich, sammelst die Pine-Minen und die Solaris-Raketen ein und plazierst die Pine-Minen um drei der vier Stromkreise, um diese zu schützen.

Als nächstes kümmerst du dich um die Tanks, die aus dem engen Korridor kommen – sobald wie möglich machst du dich auf den Weg nach unten und schaltest die Panzer mit den Raketen aus. Kehre dann zu der Stelle zurück, an der sich der erste angreifende Roboter befunden hat – dort warten nun ziemlich starke Kräfte auf einen Angriff.

Wenn sich die Situation wieder ein wenig beruhigt hat, fliegst du wieder den Tunnel hinab, in dem du die Tanks zerstört hast. Mehrere Geschütztürme versperren dir den Weg, aber mit ihnen hast du leichtes Spiel. Am Ende des Korridors warten noch weitere Tanks auf deinen Angriff. Erledige sie so schnell wie möglich, bevor du deinen Weg weiter in die Richtung fortsetzt, aus der sie gekommen sind. In dem großen braunen Abschnitt findest du einen Beam-Laser sowie einen Mehrfach-Raketenwerfer. Sammle sie ein und kehre zu deinen Stromkreisen zurück – zerstöre jeden angreifenden Roboter.

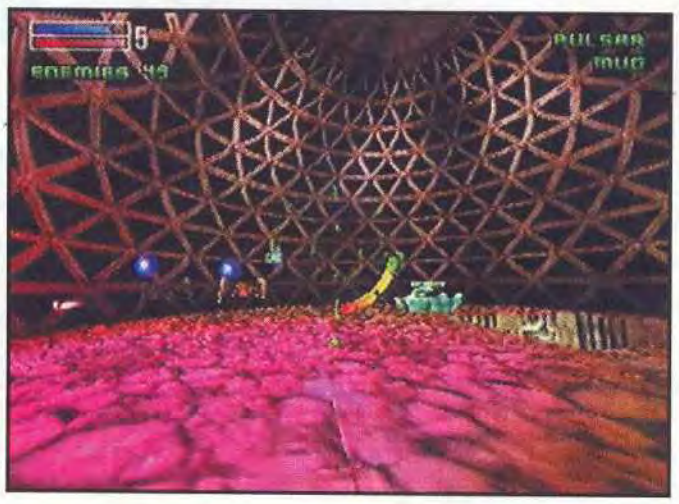
Wenn schließlich nur noch vier Angreifer übrig sind, erscheint Nutta, der Endgegner. Beginne, indem du seine drei Wachen vernichtest, so daß sie an den Stromkreisen keinen weiteren Schaden mehr anrichten können. Danach fliegst du bei Höchstgeschwindigkeit um den mittleren Bereich – sobald du Nutta siehst, drehst du um, verfolgst ihn und beschießt ihn mit allen verfügbaren Waffen. Eine andere erfolgversprechende Taktik ist, ihn mit Höchstgeschwindigkeit zu rammen – so kannst du ihn in einer Ecke festnageln und ihm anschließend leicht den Rest geben.

Taktik

Es gibt eine Reihe verschiedener Taktiken, mit denen man sich durchs Spiel kämpfen kann – oft mußt du mehrere davon miteinander kombinieren, wenn du die bestmöglichen Resultate erzielen willst.

Ausweichen

Mit Hilfe des C-Pads kann man nach links, rechts, oben und unten ausweichen. Durch Kombinieren der Buttons sind auch diagonale Bewegungen möglich. Wenn du gegen einen Feind kämpfst, der schwer zu besiegen ist, oder sich dein Energiebalken allmählich dem Ende nähert, kannst du mit den Buttons den Attacken durch ständige Bewegungen ausweichen. Kombinierst du die Buttons mit dem analogen Stick, kannst du den Feind während deiner Ausweichmanöver mit einem Geschoßhagel eindecken. Man kann die Ausweich-Buttons auch gut dazu nutzen, um schnell einen Blick um eine Mauer zu werfen und festzustellen, ob die Luft rein ist, ohne sich dabei in Gefahr begeben zu müssen. Unter Wasser wird die Ausweichtaktik jedoch uneffektiv, und du wirst an allen Ecken und Enden getroffen.



Geduld, Geduld!

Oft ist es besser, sich langsam voranzutasten, wenn man nicht weiß, was vor einem liegt. Es gibt nichts Ärgerlicheres, als einen großen Abschnitt eines Levels geschafft zu haben und dann aufgrund einer kleinen Unvorsichtigkeit wieder von vorne beginnen zu müssen. Nimm dir lieber Zeit und halte die Augen offen!

Angriffstechniken

Wenn dir eine Situation außer Kontrolle gerät und du schnell von Droiden umzingelt wirst, brauchst du nicht in Panik zu geraten. Konzentriere dich stattdessen auf einen Gegner nach dem anderen und beschieße sie gleichzeitig mit primären und sekundären Waffen. Dazu machst du Gebrauch von der Ausweichtaktik und kannst so eine große Zahl von Robotern gleichzeitig bekämpfen, ohne selbst allzuviel Schaden zu nehmen.

Waffen

Dir steht ein ganzes Arsenal an verschiedenartigen Waffen zur Verfügung, und die richtige Auswahl kann dir die Bewältigung eines Levels oft erheblich erleichtern.

Der Power-Pod

Wenn du eine Mission startest, hast du nur die grundlegenden Waffen zur Verfügung.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

D Bestell 0180 - 5 211 220
Fax 0180 - 5 211 240

A Info 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

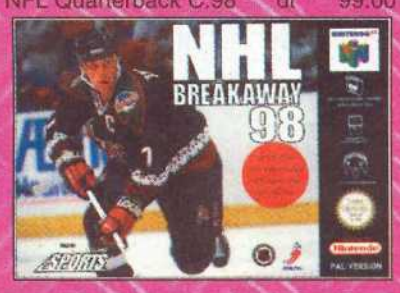
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

NINTENDO 64

Aero Fighter Assault	dt		139.99
All Star Baseball 99	dt	*	109.00
Attack!	dt	*	159.00
Banjo & Kazooie	**dt**		**94.00**
Bio Freaks	dt	*	134.00

Bust a Move 2	dt		99.99
Centipede X	dt	*	159.00
Chameleon Twist	**dt**		**99.99**
Clayfighter 63 1/3	**dt**		**49.99**
Dark Rift	dt		109.99
Diddy Kong Racing	dt		89.00
Extreme G	**dt**		**94.99**
F1 Pole Position	**dt**		**124.99**
F1 Grand Prix 64	**dt**	*	**89.00**
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt		134.99
Fighters Destiny	dt		129.99

Forsaken	**dt**		**109.99**
Frankreich WM 98	dt		119.99
G.A.S.P.	**dt**	*	**144.00**
Goemon - Mystical N.	dt		139.99
GT 64 Championship	**dt**		**119.00**
Hexen	dt		109.00
Int.Superstar So.64	dt		89.00
Int.Superstar Soc.98	dt	*	89.00
Lamborghini 64	dt		89.00
Mission Impossible	**dt**		**139.00**
Nagano Olympics W.98	dt		149.99
NBA Courtside	**dt**		**89.00**
NBA Pro 98	**dt**		**119.99**
NFL Quarterback C.98	dt		99.00



NHL Breakaway 98	**dt**		**94.99**
Rampage World Tour	dt		134.99
Snowboard Kids	dt		89.00
Tetrisphere	dt		89.00
Turok	**dt**		**94.99**
Turok	**uk**		**94.99**
Turok 2	**dt**	*	**119.99**
Virtual Chess	**dt**		**119.99**
Wayne Gret.Hockey 98	**dt**		**139.00**
WCW vs. NWO	dt		119.99

Wetrix	dt		109.99

Kostenlos !

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

WWF Warzone	dt	*	109.00
Yoshi's Story	dt		89.00
Zelda Ocarina o.Time	dt	*	119.00

Zubehör

Antennenkabel N64	dt		29.99
Banjo & Kazooie Sp.	**dt**		**24.00**
Game Buster	dt		104.99
Infrarot Joypad N64	dt		84.99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	*	44.99
Joypad N64 LX4 blau	dt		44.99
Joypad schwarz	**dt**		**49.99**
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt		129.99
Lenkrad Mad Catz	dt		129.99
Memory Card 1 Meg	dt		28.99
Memory Card N64 256K	dt		19.99
Memory Card 4 Meg	dt		59.99
Memory Card 5 Meg	dt		64.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt		289.00

Power Flash N64	**dt**		**99.00**
Rumble Pak inkl.Memo	dt		34.99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt		39.99
Rumble Pak LX4 Tr.	**dt**		**24.99**
S-Video Kabel N64	dt		19.99
Scart Kabel N64	dt		19.99
Universal Adapter PP	**uk**		**79.99**
Verlängerung Pad 2m	dt		14.99
Verlängerung Pad 5m	dt		19.99
Yoshi's Story Sp.Be.	dt		24.00

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Aero the Akrobat 2	**uk**		**49.00**
Asterix	dt		49.99
Beauty and the Beast	**dt**		**44.99**
Donkey Kong Count. 2	**dt**		**69.99**
Donkey Kong Count. 3	**dt**		**119.99**
Dschungelbuch	uk		79.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt		89.99
Harvest Moon	dt		94.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt		59.99
John Madden 95	dt		39.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt		64.99
Kirbys Dream Course	dt		39.00
Lucky Luke	dt		114.00
Mario World 2 Clas.	**dt**		**69.99**
Marvel Super Heroes	dt		49.99
Metroid Classic	**dt**		**74.99**
Mickey's Magical Qu.	**dt**		**74.99**
NBA Live 97	dt		69.99
NHL Hockey 96	**dt**		**109.00**
PGA European Tour	dt		59.99
Rise of the Robots	dt		49.00
Schlümpfe 2	**dt**		**79.99**

Spirou	**dt**		**59.99**
Star Wars 3	**dt**		**59.00**
Terranigma	**dt**		**89.99**
Tetris & Dr. Mario	dt		59.99
Tim in Tibet	**dt**		**89.99**
Toy Story	**dt**		**99.95**
Whizz	dt		79.99

Worms	dt		69.99
Zombies	**dt**		**39.00**

Zubehör

Game Mag. Mogelmodul	**dt**		**19.99**
Just a Joypad	dt		24.00
Scart-RGB Kabel SNES	**dt**		**14.99**
Super Game Boy	dt		99.00
Verlängerung Joypad	dt		15.00
WWF Raw Video (VHS)	**dt**		**4.95**

GAME BOY

Arielle-Meerjungfrau	**dt**		**44.99**
Battle Toshinden	dt		39.99

Bust a Move 2	**dt**		**39.99**
Bust a Move 3	**dt**	*	**49.00**
Dr. Franken	dt		44.00
Dr. Franken 2	**dt**		**44.00**
Dragons Lair	**dt**		**44.00**
Hugo 2	dt		59.00
Int.Superstar Soccer	**dt**		**59.99**
Jimmy Conners Tennis	**dt**		**44.99**
King of Fighters	dt		59.99

Mario's Picross	dt		44.00
Matthias Sammer Soc.	dt		49.99
Mega Man 2	**dt**		**29.00**
Monopoly	**dt**	*	**59.00**
On the Tiles	dt		44.00
Otto's Ottifanten	**dt**	*	**59.99**
Super Mario Land 1	**dt**		**39.99**
The Fidgetts	dt		44.00
Toy Story	dt		49.99
Turok	**dt**		**39.99**
V-Rally Champ. Edit.	**dt**		**59.00**
Wave Race	**dt**		**29.00**
World Cup 98	**dt**		**59.99**
WWF Warzone	dt		49.00

Zubehör

Energy Pack Del. Po.	dt		39.99
Ersatz-Papierrollen	dt		19.00
Game Boy Camera blau	**dt**		**99.00**
Game Boy Camera Gelb	**dt**		**99.00**
Game Boy Camera Grün	**dt**		**99.00**
Game Boy Camera Rot	**dt**		**99.00**
GB Pocket Netzteil	dt		19.99
Game Boy Printer	**dt**		**119.99**
Game Buster	dt		64.00
Licht & Lupe GB	dt		19.00
Linkkabel GB Pocket	dt		19.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie kostenlos unser **Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

Demzufolge ist es sehr wichtig, den Power-Pod so schnell wie möglich zu finden. In den meisten Fällen liegt er ganz in der Nähe des Startpunkts herum und ist leicht auszumachen. Mit dem Power-Pod kannst du blitzschnell doppelte Energie-Wellen aussenden, die gegen alle Feinde sehr effektiv sind. Du solltest allerdings nie vergessen, daß dein Munitionsvorrat begrenzt ist und du deshalb stets nach Nachschub Ausschau halten mußt.

Der Trojax

Der Trojax ist eine sehr kraftvolle primäre Waffe, die allerdings nur eine langsame Feuerrate hat. Sie eignet sich also nicht für brenzlige Situationen. Der Hauptvorteil dieser Waffe besteht darin, daß du die Kraft der Salven allmählich aufbauen kannst, so daß es möglich ist, einen Gegner mit einem einzigen Schuß zu erledigen.

Die Suss Gun

Bei der Suss Gun handelt es sich um ein typisches Maschinengewehr mit sehr hoher Feuerrate. Die Kugeln werden allerdings nicht gestreut, weshalb das Zielen etwas schwierig ist. Außerdem geht dieser Waffe ziemlich schnell die Munition aus, und sie ist unter Wasser fast unbrauchbar.

Der Transpulse

Die Transpulse-Gun ist eine der besten Waffen im Spiel. Die Salven prallen von Wänden ab und springen direkt auf den Gegner. Du kannst also hinter Ecken lauern und von diesem sicheren Ort aus eine Menge Schaden anrichten.

Orbiting Pulse-Guns

Diese nützlichen Pick-Ups verstärken deine Feuer-Power, solange sie um dich kreisen, sie vergrößern den Bereich, den du mit deinen Salven abdecken kannst. Ihr einziger Nachteil besteht darin, daß ihre Wirkung jeweils nur für eine gewisse Zeit anhält. Halte Ausschau nach den Goldenen Orbiting Pulse-Guns, denn sie liefern die vierfache Feuerkraft.

Beam-Laser

Der Beam-Laser ist bei weitem die stärkste Primärwaffe – sie kann kleine Roboter mit einem einzigen Treffer zerstören, und man braucht sich keine Gedanken um den Munitionsnachschub machen. Du mußt nur aufpassen, daß sich die Waffe nicht überhitzt, wenn du deinen Finger zu lange auf dem Auslöser hast.

Mug-Missiles

Dies sind die sekundären Standardgeschosse – jeder Pack ist gut für fünf Schüsse. Sehr kraftvoll, aber dennoch nicht ganz unkritisch, denn sie sind nicht gelenkt und lassen sich nur schwer ins Ziel dirigieren – über längere Distanzen sind die Mugs völlig wirkungslos.

Solaris-Missiles

Die Solaris-Raketen sind sehr praktisch, den sie verfügen über ein Lenksystem – man kann sie über große Entfernungen ebenso einsetzen wie um Ecken. Ihr einziger Nachteil: Sie sind nur in Dreiersets verfügbar – jeder Schuß sollte also nach Möglichkeit sitzen.

Titan-Rakete

Die Titanrakete ist eine „intelligente“ Missile, mit der du eine große Zahl von Gegnern auf einmal ausschalten kannst. Sie eignet sich auch dazu, um den Endgegnern gehörig Schaden zuzufügen. Man bekommt aber immer nur eine einzige davon, und die hat kein Lenksystem. Ziele also genau und denke daran, dich rechtzeitig aus ihrem Wirkungskreis zurückzuziehen.

Mehrfach-Raketenwerfer

Eine sehr effektive Waffe, mit der man schnell mehrere Raketen auf einmal losschicken kann. Gut, wenn man vielen Feinden gegenübersteht, und zur Unterstützung deiner Primärwaffen. Seine Salven sind allerdings nicht so kraftvoll, weshalb du dich nicht auf diese Waffe allein verlassen solltest.

PINE-MINEN

Im Grunde handelt es sich dabei um Roboter-Minen, die auf jeden feindlichen Roboter zielen, der in ihre Nähe kommt. Sie eignen sich gut zur Verteidigung von Korridoren und um sich den Rücken freizuhalten. Man bekommt davon jeweils immer nur drei, und die halten auch nicht ewig.

Scatter-Missiles

Jeder Gegner, der von diesem Geschoß getroffen wird, verliert all seine Waffen und Schildenergie. Auch die Scatter-Missiles haben kein Lenksystem.

Zugang zu den mittleren und schweren Levels

Um Zugang zu den mittleren und schweren Levels zu erhalten, mußt du den ersten Level im Rahmen eines bestimmten Zeitlimits beenden. Wenn du die mittleren Levels spielen willst, mußt du den ersten Level in weniger als 2,5 Minuten beenden, und für die schweren Levels darfst du nicht länger als 1 Minute und 40 Sekunden brauchen . Wenn dir das zu schwierig ist, kannst du auch den folgenden Code eingeben: Im Screen „Press Start“ nach der Demo-Sequenz drückst du die folgenden Tasten: A, R, Z, oben auf dem D-Pad, oben auf dem D-Pad, oben C, unten C und unten C. Wenn nun eine Message erscheint, weißt du, daß du den Code richtig eingegeben hast. Nun kannst du jede beliebige Route einschlagen und die einzelnen Levels frei anwählen.

Im nächsten Heft gibt`s den letzten Teil unseres Forsaken-Guides...

Denke nie, es ist nur ein Spiel!

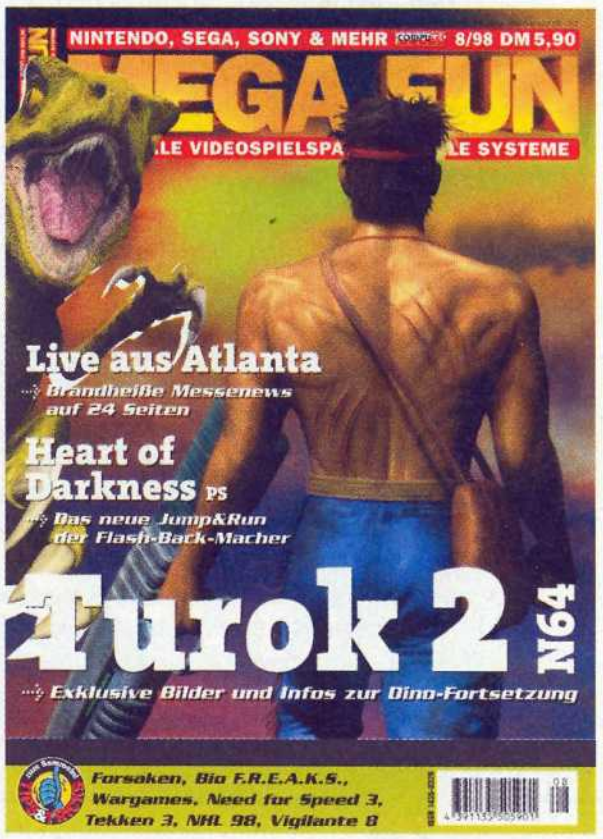
COMPUTEC Verlag

Denn wer so denkt, kann nur verlieren! Für alle anderen gibt es MEGA FUN – das unentbehrliche VIDEOSPIELE-MAGAZIN. Alles über die neuesten Nintendo-, Sega- und Sony - GAMES! Wir testen kompetent und unbestechlich. Auf über 100 Seiten – von Spieleprofis für Spieleprofis!

MEGA FUN – und Du hast ein leichtes Spiel. Für nur DM 5,90.

COMPUTEC VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.



Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Während man sich so das Vorwort überlegt, ist man immer dankbar über Anregungen. Und da war sie auch schon: Andre Huschek aus Berlin hat uns nämlich eben schnell mal über 40 Seiten Tips & Tricks zu neun verschiedenen Spielen geschickt. Dazu noch Game Buster-Codes zu ebenfalls neun Spielen. Das ist Weltrekord! Das Ganze sogar mit Zeichnungen, kopierten Bildern und Inhaltsangabe! Das sind die wahren Fans! Schön, daß es euch alle da draußen gibt!

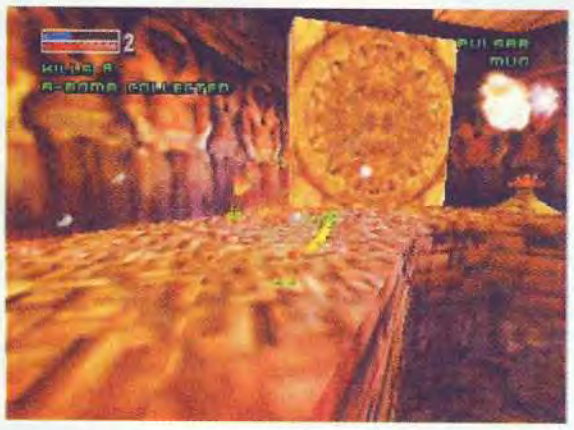
Michael Erlwein

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:
Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

Forsaken (D)



Man kann während des Einzelspieler-Modus' den Charakter ändern und so das passende Bike für jeden Level aussuchen. Man lädt zuerst das gespeicherte Spiel und drückt B, um ins Hauptmenü zu kommen. Dort wählt man den Gefechts- oder Multiplayer-Modus an und bestätigt mit A, bis man zur Fahrerauswahl kommt. Nun schaltet man zum gewünschten Fahrer und drückt wieder A zum Bestätigen. Der Name des Fahrers wird vorgelesen, und man muß nun gleichzeitig sofort B drücken, bis man sich im Hauptmenü befindet. Dann nur noch den Einzelspieler-Modus anwählen und auf die Frage „Neues Spiel?" mit „Nein" antworten.

Philipp Krätzig

Forsaken (D)

Daß man erst nach jedem vierten Level abspeichern kann, kann sehr ärgerlich werden. Dies kann man aber umgehen. Hat man den oder die Levels geschafft, nach denen man speichern will, so wählt man in der Levelauswahl einen früheren, bereits erledigten und möglichst auch leichteren Level an (dieser Level muß durch 4 teilbar sein, also ein Level, bei dem man speichern kann). Wenn man nach Erfüllung des Einsatzes speichert, werden auch die neuen Levels als „erfüllt" gespeichert. Das nächste Mal, wenn man diesen Spielstand lädt, kann man direkt weiterspielen, ohne die Levels noch einmal spielen zu müssen.

Fabian Winkhardt

Mystical Ninja (PAL)

Eine Leiter kann man auch schneller hochklettern, indem man ganz unten auf der Leiter den Stick nach oben und dazu ganz schnell A drückt. Kurz bevor man ganz oben ist, muß man damit aufhören und den Rest auf normale Weise hochsteigen.

Thomas Student

Kobe Bryant in NBA Courtside (D)

Nach einem guten Korbwurf gibt es ein Replay. Nach jedem Korb kann man dies aber auch haben. Dazu einfach Z und B nach dem Korb gedrückt halten. Während des Replays B drücken, und die Perspektive wird geändert.

Thomas Student

Wetrix (D)

Läßt man Steine mit A schnell fallen, so erhöht sich die Erdbeben-Anzeige. Wenn man die Steine aber normal fallen läßt, so geht sie nicht so schnell nach oben. Die Bomben muß man ganz schnell zu Boden fallen lassen – am besten in eine Ecke, weil sie dort den geringsten Schaden anrichten. Dadurch „verringert" sich die Erdbeben-Anzeige etwas mehr als auf dem normalen Weg.

Thomas Student

F1 Pole Position (D)

Um im Weltmeisterschafts-Modus zwischen 3 und 58 Runden fahren zu können, muß man im Weltmeisterschafts-Screen Z halten und mit den C-Knöpfen die Rundenzahl einstellen. Das Resultat ist bei der Anzeige mit der sich drehenden Strecke zu sehen. Im Wettkampf-Modus funktioniert das ebenso (bis 30 Runden).

Christian Meyer

Herzlichen Dank! Anders, Christian – Angerer, Kamiar – Bagode, Moritz – Bannasch, Rene – Bauer, Steffen – Bawellek, Roland – Beitnitz, Roman – Bischoff, Marcus – Bliggenstorfer, Richard – Bohlmann, Maik – Bosen, Christian – Büttner, Christian – Dimmer, Oliver – Drehmann, Jessica – Dukatz, Ralf – Eggenberger, Freddy – Ehmsen, Dennis – Evering, Nils – Fink, Holger – Gefing, Reinhard – Giurgius, Christian – Grathwohl, Marius – Groch, C. – Hermus, Peter – Huschek, Andre – Janetzko, Philip – Jatho, Johannes – Kaller, Veit – Karl, Wolfgang – Keim, Christopher – Kewitz, Klaus – Kinder, Christian – Klaws, Michael – Kleis, Mischa – Knabe, Dennis – Kock, Torben – Kout, Martin – Krätzig, Philipp – Kruschewski, Christopher – Kühl, Dietrich – Kuhlo, Markus – Lang, Werner – Leonhardt, Steve – Leutert, David – Lotz, Sebastian – Mahnke, Christian – Marquardt, Manuel – Max, Volker – Meier, Christian – Metz, Christian – Metzger, Sebastian – Meyer, Christian – Mollenhauer, Marius – Müller, Christoph – Müller, Marc-Andre – Mut, Eduard – Nordbeck, Johannes – Paetzoldt, Marcel – Paule, Ulf – Piechocki, Matthias – Quindt, Andre – Rakete, Thomas – Reichenbächer, Christoph – Reichert, Christian – Reinsch, Mario – Risch, Christof – Rübenacker, Marius – Ruhm, Ronny – Sattel, Daniel – Sauter, Natascha – Schäfers, Ralf – Schärli, Raphael – Schiefer, Jan – Schiek, Daniel – Schiff, Horst – Schnell-Tille, Kristina – Schnitzer, Sebastian – Schuler, Clemens – Sommer, Marc – Steidl, Philipp – Steinart, Jörg – Steinhäuser, Norman – Stempl, Franz – Strohmeyer, Christian – Student, Thomas – Szymura, Denny – Teuscher, Rene – Thiel, Kevin – Tieck, Steve Romulo – Todt, Carsten – Wackermann, Alexander – Weber, Sandro – Weber, Stefan – Wewetzer, Tjark – Widmer, Jan – Winkel, Alexander – Winkhardt, Fabian – Wolpers, F. – Zasmencu, Zeno

„Vorletzter Platz."

PC ACTION nicht gelesen? PC ACTION ist das PC-Spielemagazin mit dem größten Tips & Tricks-Teil! Jeden Monat über 40 Seiten Komplettlösungen sowie Tricks und Cheats zu allen top-aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Auf CD-ROM: die besten Demos zum Antesten – genial einfach durch die Anleitungen im CD-Booklet! PC ACTION gibt's jeden Monat für nur DM 8,90. Im Internet: http://www.pcaction.de.

Damit Sie Ihr Spiel immer gewinnen – PC ACTION.

COMPUTEC VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 81 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Verk: MRC 60,- DM, Lylat Wars 50,- DM, ISS 64 65,- DM od. tausche, suche Mission: Impossible, Buck Bumble. Tel. 0361/3735177 ab 17 Uhr, Felix

Verkaufe oder tausche Turok (deu.) 80,- DM, suche 3D Action (PAL) sowie San Francisco Rush, Lamborghini. Tel. 05131/2552

Suche N64-Spiele (Forsaken, Mission: Impossible) für unter 90,- DM. Tel. 04154/81988 fragt nach Daniel

Verkaufe Lylat Wars mit Rumble Pak für 90,- DM. Tel. 05763/525 ab 13.30 Uhr

Suche 3D-Action-Spiel, tausche auch gegen DKR (vollständig). Tel. 08237/7219 fragt nach Bernd

Verk. Wave Race 60,- DM, Bomber Man, Blast Corps je 70,- DM, Tetrisphere, Yoshi's Story je 90,- DM, Turok (engl. PAL) 100,- DM. Tel. 06203/44464

Verk. ISS 64 f. 90,- DM, o. tausche gegen FIFA 98: Die WM-Qualifikation o. NFL Quarterback 98, tausche außerdem Star Wars Sote geg. Turok. Tel. 03342/83249 ab 15 Uhr

Verkaufe Top Gear Rally und Yoshi's Story je 70,- DM, verkaufe außerdem SNES für 50,- DM, DKC, DKC 2, DKC 3, Secret of Evermore je 30,- DM. Edda Röttgen, Graf-v.-Golen-Pl. 5, 49577 Ankum

Tausche Mario 64 + 30,- DM (mit Anl. u. Verp.) geg. Fighters Destiny (mit Anl. u. Verp.). Tel. 030/3656642 o. 030/3655597 fragt nach Christopher, 5-7 Uhr

Tausche Bomberman mit Anleitung u. Verpackung gegen Lylat Wars nur mit Anleitung. Tel. 05204/89695 fragt nach Krischan

Tausche Blast Corps (mit Verpackung + Anleitung) gegen Bomberman 64. Tel. 02862/1408 fragt nach Martin, P.S.: Mario 64-Spieleberater 18,- DM

Verkaufe Turok M. R. C. und Blast Corps. Tel. 06426/1869 fragt nach Benjamin

Verkaufe Wave Race + Turok + Yoshi's Story für 189,- DM! Top-Zustand mit Anl. + Verp., verk. auch einzeln! Tel. 030/8839248 fragt nach Andreas

Verkaufe 3D-Action-Spiel 120,- DM, DKR 60,- DM, Mario K. 60,- DM, Super M. 50,- DM, mit Spieleberater 60,- DM, Käufer nur aus Raum Nordhorn. Tel. 05923/3210

Tausche Baku Bomber Man 64 gegen Rampage World Tour. Tel. 07674/923878 ab 3 Uhr

Verkaufe: Lambo., F1, NHL, NFL je 89,- DM, Snowboard Kids, Bomb., Mischief Makers, Tetris, MRC je 75,- DM, Lenker 100,- DM, Mario (Atari 7800), GB-Game, usw. evtl. Tausch. Tel. 07505/92064

Tausche durchgespieltes Mario 64 gegen Snowboard Kids und NHL Br. 98 gegen FIFA 98 oder Rampage World Tour. Tel. 08725/1732 Christoph

Verk./tausche Bomberman 64 u. Yoshi's Story, suche auch SNES-Artikel. Tel. 07541/54650 fragt nach Philip, ab 19 Uhr

Tausche Pilotwings, Turok o. Blast Corps gegen Top Gear R., Fighters D., Lylat W., NHL B. 98 oder FIFA 98. Tel. 02981/1010 (alles PAL)

Verk. N64, 2 Controller, R. Pak, 9 Spiele! Mit Antennenanschl. u. Scartanschl. nur 850,- DM! Alle Spiele mit Cheats u. Codes! Tel. 0561/3161944

Achtung: Schnäppchen! Neuwertiges Cruis'n USA zu verkaufen, 75,- DM. Tel. 07307/5223 fragt nach Marius

Verk. Turok 75,- DM, Mario Kart 60,- DM, NFL Quarterback Club 98 80,- DM, alle Spiele mit orig. Verpackung + Anleitung. Tel. 039954/21658

Verkaufe N64 mit Super Mario, Wave Race, Star Wars, 2 Controller + Rumble Pak für nur 490,- DM. Tel. 0711/681841 Michael Manuel

Suche NFL Q.C. 98 + Yoshi's Story + 3D-Action-Spiel, biete MRC + WGH + ISS 64 + DKR je 75,- DM, zusammen 210,- DM. Tel. 06145/6922 Tobi

Tausche Mario 64 oder Pilotwings gegen F1 Pole Position oder 3D-Action-Spiel, meldet euch unter Tel. 06461/5902 fragt nach Miki

Verk. N64 mit 2 Pads, Memory Card, Import Adapter, 2 Spiele (PAL): 3D-Action-Spiel, Top Gear Rally (original Verpackungen) VB 450,- DM, NP 850,- DM. Tel. 035774/30803 Rene

Verk. N64 mit 2 Controllern u. 2 Spielen (Mario 64 u. Mario Kart 64) für 345,- DM. Tel. 05723/914922

Verk. N64 + 3 Controller + Rumble Pak + Mario, Yoshi's Story, Wave Race, Bomber Man, Lylat Wars, N64 = 250,- DM, Spiele = 70,- bis 80,- DM, Contr. = 40,- DM. Tel. 07258/6355 Ali

Verk. 2 Controller f. Nintendo 64 VB je 45,- DM, Tobias Grill, 86853 Langerringen, Buchloerstr. 17. Tel. 08232/4702

Tausche Lylat Wars ohne Rumble Pak, gegen MRC, ruft einfach an! Tel. 09534/291 fragt nach Karl

Verkaufe N64 mit 2 Contr., Memory-Card, Rumble Pak und 4 Spielen, NP 1.020,- DM, VB 700,- DM. Tel. 08071/8779 fragt nach Uli

Verk. WCW vs. NWO 80,- DM, FIFA 98 70,- DM, NBA Courtside 80,- DM. Dennis Guardiola, Tel. 02331/334160

Achtung: Tausche Diddy Kong Racing gegen 3D-Action-Spiel. Tel. 07389/1579, bitte ruft an!

Tausche NFL Q. B. 98 gegen Sote o. Mission Impossible, ruft an! Tel. 030/4531208

Verkaufe: Fighters Destiny 100,- DM, ISS 64 80,- DM, Lylat Wars + Rumble Pak + Expert Modus, alles original verpackt. Tel. 06431/26634 evtl. AB

Verkaufe N64 mit 4 Spielen, Rumble Pak + 2 Contr. für 450,- DM VB. Oder tausche gegen gleichw. PlayStation. Tel. 02292/6596

Suche Top Gear Rally oder MRC, bitte nicht höher als 100,- DM. Tel. 09773/6912 ganztägig erreichbar

Verkaufe Lylat Wars 100,- DM, Turok 70,- DM, Wayne Gretzky's 3D Hockey 70,- DM und ein Controller Pak 30,- DM, ruft an unter Tel. 02292/1649 fragt nach Sebastian

Verk. N64-Spiele, 3D-Action-Spiel 140,- DM, Super Mario + Spieleberater 50,- DM + Versandgebühr. Tel. 0345/8062827

Tausche Yoshi's Story gegen Extreme G oder Mystical Ninja oder Bomberman oder ISS 64. Tel. 06423/3557

Suche/verkaufe Nintendo 64-Spiele, suche außerdem günstige PlayStation und N64 (verk. ISS 64...). Tel. 033746/73212 fragt nach Danny

Verk. Wave Race 64 für 40,- DM, Lylat Wars für 90,- DM und Extreme G für 80,- DM. Tel. 05361/32106

Verk. N64 inkl. 3 Spiele (Turok, Shadows o. t. Empire, Blast Corps), Memory Card, S-VHS-Kabel, neuwertig, für 400,- DM. Tel. 08241/1325 ab 18 Uhr

Tausche FIFA 64 od. Lamborghini gegen andere N64-Spiele. Tel. 03447/837468 Mo-Fr. 17.30-20 Uhr, fragt nach Michael od. Martin

Verkaufe N64 mit 3 Controllern, 3 Memory Cards, 2 Rumble Paks und 17 Spielen für 3.000,- DM, bitte melden. Tel. 02362/776322

Stop! Verk. FIFA 98 + ISS + Mario Kart für 75,- + 65,- + 55,- DM, Contr. 2x für je 35,- DM, 2x Memory Cards für je 20,- DM, alles mit Verpackung! Tel. 0851/753409 ab 18 Uhr

Verkaufe/tausche Mario Kart 64, ISS 64, Lylat Wars und mehrere Game Boy- u. Super Nintendo-Spiele gegen N64-Module und Zubehör. Tel. 0511/690088

Tausche Mario Kart 64, ISS 64, Lylat Wars und mehrere Game B.- + Super NES-Spiele u. anderes Zubehör gegen N64-Module, Paks, Controller. Tel. 0511/690088

Verkaufe Extreme G 80,- DM und Bomberman 64 für 50,- DM. Tel. 07643/5839

Aufgepaßt! Verkaufe US-Versionen von Nagano Winter Olympics für 70,- DM und 1080° Snowboarding für 90,- DM. Tel. 0631/3705686 fragt nach Sascha

Verkaufe Diddy Kong Racing 90 VB, habe auch andere Spiele zu verkaufen, ruft an! Tel. 04381/418567 ab 17 Uhr

Tausche Pilotwings, Mario Kart, Super Mario gegen Snowboard Kids, NBA Courtside, F1 P. Position. Tel. 07229/3777 fragt nach Richard

Verk. Turok, Extreme G, Dark Rift u. L. Wars, Turok incl. Controller Pak + Komplettlösung (alle Spiele fast neu mit Verp. u. Anl.). Tel. 0251/666688 (75)

Verk. WCW vs. NWO 100,- DM, Aerofighters Assault 100,- DM und Turok 80,- DM. Tel. 03525/761367 fragt nach Marcel, ab 15 Uhr

Stop! Verkaufe Nagano 98 und Mario 64 für 100,- DM, verkaufe auch einzeln. Tel. 0651/32623 fragt nach Christopher

Verk. Lamborghini, Lylat Wars, FIFA 64 und Nagano, Preis nach Vereinbarung. Tel. 07261/5641 fragt nach Rene

Tausche Lylat Wars, Mario Kart, Diddy Kong Racing, Blast Corps, Snowboard Kids oder Yoshi's Story gegen Rennsportspiele jeder Art. Tel. 03685/700403, fragt nach Rene

Tausche FIFA 98 gegen WCW vs. NWO. Tel. 04121/50947 Felix

Tausche Tetrisphere gegen Wetrix, Virtual Chess o. Bust-a-Move (PAL + Anl.). Tel. 05646/1370 ruft ab 16 Uhr an, fragt nach Paul

Verk. Forsaken 64 für nur 80,- DM, inkl. Anleitung usw. Verk. auch ISS 64 für 60,- DM und GB-Spiele ab 15,- DM. Tel. 030/8174159 Christian

Verkaufe Mario 64, Forsaken 64, Extreme G, DKR, Lylat Wars, jeweils 90,- DM, PAL-Versionen mit Orig.-Verp. und Anleitung. Tel. 09402/6695 Max

Tausche Spiele, habe Pilotwings 64, Wave Race 64, Lylat Wars, Blast Corps oder Extreme G, suche 3D-Action-Spiel. Tel./Fax: 07389/1446 fragt nach Robin

Suche Mace: T.D.A. o. Bio Freaks, habe Tauschmaterial (F. Destiny), Peter Roth, Moosstr. 20, 85669 Pastetten. Tel. 0812/47224 tägl. ab 16 Uhr

Verkaufe N64 mit 2 Joypads, einem Rumble Pak und 4 Spielen (Mario Kart 64, Extreme G, FIFA 98 Die WM und Diddy Kong Racing) für 500,- DM. Tel. 08141/27291

Verkaufe N64-Spiele: Mario Kart 55,- DM, Blast Corps 65,- DM, NWO 98 70,- DM, F1 P. P. 70,- DM oder tausche gegen Goemon 64, ruft an unter Tel. 0208/605373

Kaufe + verkaufe N64-Konsolen + Spiele/Zubehör, biete z. B. Goemon, SM 64. Tel. 05401/34489 Guido, ab 18 Uhr

Verk./tausche B. C. 105,- DM, Extreme G 110,- DM, Bomberman 64 85,- DM, W. R. 64 70,- DM, SM 64 75,- DM gegen F1 P. P., R. P. 35,- DM, GB mit 3 Spielen 160,- DM. Tel. 039002/44138 ab 17 Uhr

Verkaufe Fighters Destiny 115,- DM, Diddy K. R. 60,- DM, Extreme G 80,- DM, Frankreich 98 Fußball WM f. 100,- DM f. N64, f. GB Batman Forev. f. 10,- DM. Tel. 035451/90653 fragt nach Peer

Suche 3D-Action-Spiele für N64, z. B. Turok, Hexen 64. Tel. 03529/515286 fragt nach Nico

Suche 3D-Action-Spiel u. Multi R. C. (PAL), tausche Wave Race, Shad. Of The E. und Extreme G. Tel. 06432/91247 Frank, ab 18 Uhr

Suche Turok, tausche gegen Fighters Destiny, Mario Kart, Extreme G oder Lylat Wars (alle mit Anleitung). Tel. 09546/1040 fragt nach Robert

Verkaufe San Francisco Rush für 60,- DM, Wayne Gretzky's Hockey 55,- DM und FIFA 64 für 20,- DM, alles zusammen für 115,- DM, ruft an unter Tel. 07261/62735

Tausche F1 P. P., FIFA 98, Mario K., S. M. 64, ISS 64 geg. Forsaken, Bomberman, S. F. R., 3D-Action-Spiel, Lamborghini, T. G. R. o. a. Tel. 030/5662735

Verkaufe Yoshi's Story (PAL) mit Spieleberater, CD und Comic (neuwertig) für 65,- DM. Tel. 08433/8260 fragt nach Franz (Oberbayern)

Verkaufe N64 mit 6 Spielen, 2 Konsolen und 1 Speicherkarte, suche PlayStation. Tel. 037369/9146 ab 18 Uhr

Suche Top Gear Rally! Tausche gegen Blast Corps + Cruis'n USA (o. Verp.) oder verkaufe Blast Corps für 50,- DM und Lylat Wars für 50,- DM. Tel. 09407/3498

Verkaufe Turok 70,- DM, Star Wars Sote 50,- DM, Controller Pak 15,- DM, Controller 25,- DM. Tel. 089/7916500 fragt nach Simon

Tausche/verkaufe Lylat Wars mit Rumble Pak für 50,- DM, Mystical Ninja 100,- DM, suche Game Boy Pocket in Pink, ruft an! Tel. 08662/19990 Verena

Biete Blast Corps 64 kompl. gegen Mischief M. kompl. Tel. 0365/8002642 ab 16 Uhr, fragt nach Andy

Biete gegen Vorkasse Pilotwings 30,- DM, Snowboard Kids 60,- DM. Kathrin Kutschenreiter, Wiesenstr. 11, 30880 Hannover-Laatzen

Tausche Turok oder Top Gear Rally gegen Mystical Ninja, Frankreich 98 oder Forsaken. Tel. 098847/49767 Carsten, bitte am 15.8.98 anrufen

Tausche Blast Corps gegen Turok, verkaufe B. C. auch für 95,- DM. Tel. 06597/961537 ab 14 Uhr, fragt nach Oskar

Verk. Bomberman 64 60,- DM, Chameleon Twist 90,- DM, Lylat Wars (ohne Rumble Pak) 70,- DM, Mischief Makers 50,- DM, Yoshi's Story 60,- DM. Tel. 05361/73181

Verk. Pilot Wings für 60,- DM oder tausche gegen Diddy Kong Racing, Int. Superstar Soccer 64, Wave Race, FIFA 98. Tel. 08194/1593

Verkaufe Action-Spiel für 115,- DM, Blast Corps für 75,- DM, Turok für 70,- DM. Fax oder Tel. 07543/7873 Johannes

Verkaufe oder tausche Clay Fighter, Mario Kart, Super Mario 64 und Diddy Kong Racing gegen FIFA 98 oder gegen andere Fußballspiele. Tel. 02334/5635

Tausche Mario Kart 64, Bomberman 64 gegen FIFA 98, MRC, Turok, Cruis'n USA, Snowboard Kids, Fighters Destiny, Top Gear Rally, WCW, Extreme G. Tel. 040606/556

Verk. für N64 T. G. R 80,- DM, Pilotwings, Mario, Mario Kart je 53,- DM, 3D-Action-Spiel, SNES: u. a. Sim City, Turtles je 25,- DM, GB-Spiele ab 15,- DM. Tel. 05191/14328 Andreas

Suche FIFA 98, tausche gegen M.R.C. oder Lylat Wars. Tel. 02426/901929 fragt nach Kevin

Verkaufe Wave Race 64 für 70,- DM. Tel. 037296/17520 bitte nach 15 Uhr anrufen, fragt nach Jonas

Tausche Diddy Kong Racing gegen Harvest Moon für Super Nintendo. Tel. 08442/916078 fragt nach Tim

Verk. die Spiele NBA Pro 90,- DM, Yoshi's Story 80,- DM, Nagano W. 90,- DM u. Star Wars Sote 70,- DM, alle Spiele im Top-Zustand. Tel./Fax: 07071/791592 Tim

Verk. Wave Race 64, Star Wars 64 und Extreme G je 85,- DM mit Anleitung, tausche auch gegen Bio Freaks oder andere. Ruft unter Tel. 06872/2342 an, Alex

Tausche Mystical Ninja gegen 3D-Action-Spiel oder Fighters Destiny (PAL). Tel. 07940/53160 fragt nach Robert

Habe 3D-Action-Spiel, Forsaken und anderes, suche Bio Freaks und Rampage W. T. Tel. 09356/5917 ab 13 Uhr, fragt nach Joe. P.S.: Verkaufe auch!

Verkaufe GB-Emulator für 90,- DM, tausche auch gegen Snowboard Kids (mit Anleitung und Verp.). Dominik Koch, Postfach 1, 71715 Beilstein

Verk./tausche Yoshi's Story 75,- DM / gegen D. K. R., Forsaken, Frankreich 98, Wetrix, Turok, NHL Breakaway, Extreme G o. NBA Courtside. Tel. 02295/6306

Verk./tausche N64 mit 2 Controllern, 2 Memory Cards und Wave Race für 350,- DM oder gegen PSX, ruft an! Tel. 06171/74040 fragt nach Oliver

Verk. WCW vs. NWO 80,- DM, FIFA 98 80,- DM, Kobe Bryant in NBA Courtside 80,- DM, Dennis Guardiola, Tel. 02331/334160

Suche 3D-Action-Spiel, bin zu erreichen: Mo-Fr. 18.30-20.30 Uhr. Tel. 05021/17415 Sebastian

Verk. N64 mit 2 Pads, Contr. Pak + NFL Q.B.C. 98 + 3D-Action-Spiel für 550,- DM, alles neu und originalverpackt, außerdem 7 PSX-Spiele je unter 45,- DM. Tel. 07476/8344

Verkaufe Nintendo 64 mit 2 Joypads, Memory Card und Rumble Pak für nur 289,- DM, verkaufe auch 10 Spiele für 45,- bis 95,- DM. Tel. 03490/331510

Verkaufe 3D-Action-Spiel für 125,- DM mit Anleitung + Hülle bei allen, verkaufe Kampfspiel für 80,- DM oder tausche gegen Gran Turismo. Tel. 07031/809484 Patrick

Verk. Yoshi's Story für 75,- DM, Diddy K. R. für 70,- DM und Lamborghini für 75,- DM, alles fast wie neu + Verpackung und Anleitung oder tausche. Tel. 07031/809484

Verkaufe N64-Spiele: Mario Kart 55,- DM, ISS 64 60,- DM, Nagano W. O. 70,- DM, FIFA 64 70,- DM, Lylat Wars 50,- DM, Top Gear Rally 60,- DM. Tel. 02594/83864 fragt nach Matthias, ab 19 Uhr

Verkaufe Extreme G für 75,- DM mit Originalverpackung u. Spielanleitung. Tel. 089/7600957 ab 18 Uhr – für Käufer aus München und Umgebung

Hallo, ich verkaufe N64 mit Rumble Pak, 3D-Action-Spiel und Diddy Kong Racing für 350,- DM (Neupreis 730,- DM). Also anrufen! Tel. 08031/891895 Tom, Fax: 08031/891619, E-Mail: tomboman@gmx.net

Verkaufe ISS 64 für 55,- DM. Tel. 06257/61112

Verkaufe Bomberman 64 mit Verpackung und Anleitung für 75,- DM, Preis verhandelbar. Tel. Berlin/4741750

Hi Leute! Ich suche dringend DFN Gamebuster mit Codes für viele Spiele! Tausche gegen N64-Spiele. Tel. 02364/2719 Ben

Stop! Ich verkaufe M. R. C. 90,- DM, Mario 64 60,- DM, Wave Race 64 60,- DM, Cruis'n USA 60,- DM, Lylat Wars + Rumble Pak 90,- DM, Mario Kart 64 60,- DM, F1 Pole Position 64 80,- DM. Tel. 06541/4913

Verkaufe oder tausche: Diddy Kong Racing, Star Wars Sote, Super Mario 64 + Spieleberater, ruft an! Tel. 0711/3880913

Stop! Tausche Blast Corps gegen D. K. Racing oder Snowboard Kids (alles inkl. Anleitung), ruft an unter Tel. 0821/584120 fragt nach Michael

Verkaufe Wave Race 64, S. M. 64 je 65,- DM, Blast Corps, Yoshi's Story, Mario Kart 64 je 80,- DM, F1 Pole Position 100,- DM, alle Spiele ohne Anl. + V.P. ! Tel. 08384/1382 Stefan

Verkaufe Yoshi's Story 65,- DM und Secret of Mana 35,- DM, bitte ruft an, Tel. 05371/12133 und fragt nach Kerstin, P.S.: Ich wohne in Niedersachsen

Hallo! Tausche Star Wars oder Turok gegen Frankreich 98 oder Forsaken. Tel. 05353/3523 fragt nach Dominic

Verkaufe Turok, Mario Kart 64, Extreme G, F1 Pole Position, ISS 64, jedes Spiel 50,- DM, Spiele im Top-Zustand, Anleitung + Originalverpackung. Tel. 04961/73153

Tausche F1 Pole Position 64 gegen 3D-Action-Spiel. Tel. 05675/9188 fragt nach Chris

Verkaufe Blast Corps 80,- DM und Wave Race 70,- DM. Tel. 0211/995511 ab 18.30 bis 19 Uhr, fragt nach Mark

Verkaufe N64-Spiele, Contr., Lenkrad u. Konsole, Preis V. S. Tel. 05976/7934 fragt nach Stefan, ab 14 Uhr

Wave Race, Super Mario 64, Clayfighter 63 1/3 zu verkaufen, je 45,- DM. Tel. 0208/898699 bei Benny, auch andere Spiele

Verk. Mario 64, Star Fox 64 (us), Diddy Kong Racing, nicht mehr originalverpackt, für 40,- DM pro Spiel. Tel. 033638/61518 nach 16 Uhr

Hallo, verkaufe Hexen für 55,- DM, Blast Corps für 50,- DM und Memory Card 1 MB für 20,- DM. Tel. 05561/972003

Verkaufe Fighters Destiny 1A Zustand 110,- SFr. 2 Monate alt! Gekauft für 136,- SFr. Julian Ribaux, Im Sonnenfeld 6, 8590 Ramanshorn

Verkaufe ISS 64 und Mario 64, zusammen für 100,- DM, einzeln ISS für 60,- und Mario für 50,- DM. Tel. 0821/20070

Tausche Blast Corps + Wave Race oder Turok (PAL) gegen 3D-Action-Spiel od. tausche ein einzelnes Spiel gegen Goemon 64. Tel. 07942/4077 Steffen

Verkaufe Extreme G, Shadows of The Empire und 1 weiteres Spiel, Preis: VB. Tel. 02742/5980 erreichbar ab 19 Uhr

Verkaufe NFL Quarterback Club 98 70,- DM, Extreme G 65,- DM, Blast Corps 60,- DM, Turok 50,- DM, Mario Kart 64 50,- DM. Ruft an unter Tel. 040/597040 Boris

Verkaufe Wave Race für 70,- DM, Extreme G u. Lylat Wars m. Rumble P. für 100,- DM u. hellblaues Telmi Fun für 70,- DM. Tel. 06146/5611 Andi

Verk./tausche N64-Spiele, Preis nach Vereinbarung. Tel. 062/8732936 CH, fragt nach David

05/98

06/98

07/98

JETZT BESTELLEN!
Haben nach die letzten 3 Ausgaben jetzt!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 05/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 06/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 07/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

KLEINANZEIGEN

Verk. Lylat Wars mit Rumble Pak für 40,- DM u. Bomberman für 60,- DM, tausche auch gegen Blast Corps. Tel. 05308/2928 Frederik

Kaufe alle Ego-Shooter, zahle gut! Verkaufe Lylat Wars ohne R. P. 50,- DM, suche auch andere Spiele! H. W. 0171/9138136

Verkaufe FIFA 98, Preis 60,- DM. Tel. 04243/3556 Heiko, tausche auch gegen Frankreich 98 oder andere Spiele

Verk. Turok (uk, mit allen Cheats!) 100,- DM, Gamebuster 50,- DM, suche N64-Freaks für Multiplayer im Raum Herborn. Tel. 02772/82850 Andreas

Noch immer kein N64? Ich geb' meins her! Mit Zubehör + Mario 64 450,- DM + 7 weitere Top-Spiele von 70,- bis 100,- DM. Tel. 08102/785958 Thomas, ab 19 Uhr

Verkaufe Turok und Sote für je 100,- DM, Mario 64, Bomberman, Blast Corps und Yoshi's Story für je 80,- DM, mit Verpackung und Anleitung. Tel. 02626/8615

Verk. N64 (2 Controller u. Rumble Pak), 9 Spiele, 2 N64-Videos, Antennenanschl., Skartanschl., Cheats u. Codes! Nur 850,- DM. Tel. 0561/9161944 15-21 Uhr

Tausche N64-Spiele Nagano, Extreme G, NFL Quarterback, Wayne Gretzky, F1 Pole Position, MRC. Autorally, Pilotwings, Angebote an Tel. 02362/776322 ab 15 Uhr

Verk. 3D-Action-Spiel, Wave Race und DKR (alles Top-Zustand), suche Forsaken, Frankreich 98 und Mission: Impossible, alles PAL. Tel. 07433/15554

Verkaufe Extreme G 70,- DM, Tetrisphere 50,- DM, tausche auch gegen Mystical Ninja Starring Goemon, alle Spiele m. Verpackung und Anl. Tel. 04385/371

Kaufe gut erhaltene Spiele: Kampfspiel, Mace, Virtual Chess, Rampage, Bio Freaks und vieles mehr, tausche auch, ruft an unter Tel. 060/6262920 Berni

Verkaufe ISS 64 85,- DM, Mario Kart 55,- DM, Lylat Wars m. Rumble 85,- DM, Fighters Destiny 90,- DM, alles PAL. Tel. 039033/6037 nur von 18-20 Uhr erreichbar

Stop, ich verkaufe oder tausche Blast Corps und Lylat Wars gegen Aero Fighters Assault, beide für 40,- DM, Dominik Schmidt, Holzkirchnerstr. 10, 83627 Osterwarngau

Achtung! Tausche Mario Kart 64 gegen Chameleon Twist! Tel. 04273/1242 nach Christoph fragen

Verk. Forsaken 105,- DM, DKR 75,- DM, zusammen 160,- DM oder tausche gegen 3D-Action. Tel. 033361/70543 fragt nach Steffen, ab 17 Uhr, bis 10.11.1998

Verk. N64, 4 Pads, Turok, Wave Race, Lylat Wars, DKR., SM 64, Blast C., 2 Beat 'em Up, viel Zub., alles PAL, v. Cheats u. Lösungen, VB 750,- DM. Tel. 0821/2990189

Tausche Dark Rift, Blast Corps gegen Hexen, Aero Fighters oder Goemon. Tel. 06403/2412

Verk. Yoshi's Story für nur 60,- DM mit Anleitung + Verpackung. Tel. 06323/2891 fragt nach Cornelius

Verk. kompl. gel. Shadows o. t. E. incl. Cheats 90,- DM, evtl. Tausch möglich. Tel. 038451/70104 fragt nach Kenny

Goemon 85,- DM, NHL Breakaway 85,- DM, Extreme G 75,- DM, Lylat W. 60,- DM, Lamborghini 65,- DM , Cruis'n USA 55,- DM, Pilotwings (us) 30,- DM, Adapter 20,- DM. Tel. 0631/70580 Oli verlangen

Für N64: 3D-Action-Spiel, Forsaken 80,- DM, Goemon 75,- DM, Turok 55,- DM, Mario Kart 35,- DM, Hexen 20,- DM, zus. nur 350,- DM. Tel. 06221/411792 Heidelberg

Wer kann mir helfen? Ich suche Top Gear Rally, bitte meldet euch unter der Tel.-Nummer 0212/316696 und fragt nach Niclas

Verk./tausche 3D-Action-Spiel, Wave Race 60,- DM oder Bomberman 60,- DM geg. Buck Bumble, Bio Freaks oder GB Camera. Tel. 09411/3643 13-21 Uhr, Daniel Lottes

Suche Top Gear Rally, tausche Turok od. Pilot Wings. Tel. 062/7711001, Pascal, bin auch an anderen Spielen interessiert, kaufe keine Spiele! CH!

Verk. ISS 64, Lamborghini, NBA Pro 98, NHL Breakaway 98, 3D-Action-Spiel, NFL QBC. 98, Fighter Destiny, WCW vs. NWO, Super Mario 64 je 75,- SFr. Tel. 0049/527413890

Tausche ISS 64, Lamborghini, NFL QBC 98, Fighters Destiny, zwei von allen gegen Banjo u. Kazooie und Frankreich 98, tausche auch nur 1:1. Tel. 0049/527413890

Tausche Mario Kart oder ISS 64 oder MRC gegen FIFA 98. Tel. 02568/3392 fragt nach Andreas

Verkaufe Spiele wie Diddy Kong Racing, Lylat Wars usw. und Joy Pads sowie Controller Paks. Tel. 02129/1310 nach Ron fragen! Preis 50,- bis 70,- DM

Tausche Diddy Kong Racing 64 oder für 60,- DM. Tel. 03595/6424 erreichbar Mo.-Fr. v. 15-18 Uhr

Verkaufe V3 Racing Wheel von Interact, NP 150,- DM für 90,- DM, mit Gas- und Bremspedalen, voll programmierbar. Tel. 04922/3829

Tausche Extreme G gegen Bomberman. Tel. 089/6378615 Philipp

Verkaufe Blast Corps für 60,- DM, suche die erste N-Zone-Ausgabe. Tel. 02064/32923 Di-Fr. 12-18 Uhr, fragt nach Urs

Verk. 3D-Action-Spiel 90,- DM, Rampage 100,- DM, FIFA 98 World Cup 80,- DM, NBA Courtside 90,- DM, LX4 Tremor Pak mit 1MB Memory und Game Boy-Spiele. Tel. 09776/8358 Nick

Schweizer aufgepaßt! Verkaufe WCW vs. NWO, ISS 64, Snowboard Kids und Top Gear Rally für je 80,- SFr. Tel. 01/9450018 Reto

Biete 3D-Action-Spiele, Mace, 2 Memory Cards gegen WCW vs. NWO und Rampage. Tel. 05702/801112 Jens

Tausche Sote, Lylat Wars, ISS 64 oder Fighters D. gegen NBA Courtside oder FIFA 98, verkaufe auch einzeln. Tel. 05702/2331

Verk. Extreme G für 80,- DM oder tausche gegen Virtual Chess 64 oder Banjo & Kazooie. Tel. 03322/247223 Mo.-Fr. ab 18 Uhr

Tausche Diddy Kong Racing, F1 PP, Top Gear R. u. Nagano Winter O. gegen 3D-Action-Spiel oder WCW vs. NWO, 2 Spiele gegen 1 möglich. Tel. 0340/8503233 Michael, nur 14-17 Uhr!

Tausche Forsaken, Cruis'n USA, Snowboard Kids und Lylat Wars, suche Top Gear Rally, Wetrix und Yoshi's Story. Tel. 039/22266174 fragt nach Jan

Verkaufe/tausche DKR 70,- DM, Mario Kart 64 65,- DM und Super Mario 64 50,- DM, suche NBA Hangtime, Extreme G, Clayfighter 63 1/3. Tel. 04347/708722

1 Pad, 2 Spiele (3D-Action-Spiel, WCW vs. NWO World Tour 64). Tel. 02228/239 Mo.-Fr. 12-18 Uhr, Sa. 10-14 Uhr

Suche dringend FIFA 98! Tausche gegen: Top Gear Rally, Star Wars, Turok, Pilotwings, Dark Rift, Yoshi's Story, ISS 64. Tel. 03466/322112 Alexander

Tausche Turok + Cheats oder Top Gear Rally gegen FIFA 98 oder Frankreich 98. Tel. 0614/4970696 fragt nach Peter, 65474 Bischofsheim

Verk. N64 200,- DM, Extreme G 70,- DM, M. Kart 50,- DM, Bomberman 65,- DM, Turok 60,- DM, Diddy Kong 65,- DM, Lylat Wars + 2 Rumble 110,- DM. Tel. 04248/395 ab 15 Uhr

Verk. Nintendo 64 u. 4 Spiele u. 2 Controller 520,- DM. Tel. 06222/62916

Forsaken und Sote an den Höchstbietenden zu verkaufen, ruft mich unter 06031/3805 nach 19 Uhr an, wohne in der Nähe von Frankfurt, Jan

Verkaufe P. W. 64, Diddy Kong Racing, ISS 64. Tel. 06252/788166, A. Wackermann, 64646 Heppenheim

Verk. Lylat Wars (o. Verp.) mit Rumble Pak u. Anl. für 75,- DM o. tausche gegen NBA Courtside, ruft an! Tel. 09725/9883 Bernd

Verkaufe Lenkrad m. Gangschaltung, Gaspedal und Bremse + Rumble Pak für 100,- DM, Preis noch verhandelbar. Tel. 037462/5327 Enrico

Achtung, verkaufe Extreme G, Turok, Mario Kart, Lylt W. + Rumble P. zu je 70,- DM, alles Top-Zust., suche Biofreaks, Mace, 3D-Shooter, tausche auch! Tel./Fax: 0669/26559 Michael

Suche T.G.R., NHL Br. 98 oder NFL Quart., biete FIFA 64, Mario Kart, XG, F1 P. P. oder Tetrisphere (mit Anl.) oder Geld (80,-bis 100,- DM VB), alle Sp. auch zu verk. Tel. 02534/8475

Günstige N64-Spiele! Gratis-Liste anfordern! Olaf Gaide, Wilhelm-Str. 6, 35037 Marburg

Verkaufe Kampfspiel (us) + Adapter für 200,- DM, Wave Race für 70,- DM. Tel. 08562/1529 Max

Verk. Mace The Dark Ace 85,- DM engl. Ver. Diddy Kong Racing 65,- DM, 3D-Agenten-Spiel 100,- DM, alle PAL-Ver. Robert Edelmann, 01259 Dresden, Rthenerstr. 99

Verkaufe für N64 Extreme G 60,- DM, Mace 80,- DM und Forsaken 90,- DM. Tel. 0641/34189 fragt nach Johannes

SUPER NINTENDO

Verk. SNES mit 2 Controllern 100,- DM, Lufia, Illusion Of Time, Sim City 1 + 2000, Super Mario World, Mystic Quest je 40,- DM. Tel. 0681/855529

Stop! Verk. SNES + Super GB + Super Mario World + Sim City 2000 + 2 Controller, alles nur 200,- DM. Tel. 036075/60655 Gerd

Verkaufe Batman Forever für 80,- DM, mit Anleitung und Verpackung! Tel. 02372/61144 Sven

Verk. Spider-Man, X-Men, Super Street Fighter 2 zu je 25,- DM, verk. Game Boy-Spiele: Hugo 1, Monster Truck Wars zu je 15,- DM. Tel. 0391/6312669 18-20 Uhr

Verkaufe div. SNES-Spiele. Tel. 05302/7646 fragt nach Florian

Verk. SNES-Spiele von 35,- bis 50,- DM, Toy Story, WWF Arcade, Mario, Beavis u. Butthead u.v.m. Ruft an! Tel. 0341/4229280 Enrico, ab 15 Uhr

Verkaufe SNES kompl. mit 5 tollen Spielen. Tel. 06035/8530 ab 17-21 Uhr, fragt nach Sascha

Verkaufe Super Nintendo mit 28 Spielen, 6 Pads, Super Game Boy, alles auch einzeln, Preis VB, ruft an! Tel. 030/4758892 fragt nach Marcel

Verkaufe Super Nintendo mit 9 Spielen, 2 Controllern für 500,- DM, gut erhalten! Tel. 06203/890139 Mo-Do. 15-18 Uhr, fragt nach Sven

Ich verkaufe ein Super Nintendo mit etwa ? Spielen und kompletter Ausrüstung für 75,- Fr. ohne Porto. Patrick Vollmer, Hauptstr. 27, 5043 Holziken

Verkaufe neuwertigen SNES mit 8 Spielen, 1 Controller für 490,- DM, schreibt mir oder ruft mich an. Tel. 08131/83183

Verk. SNES + Super GB + 16 Spiele, z. B. NBA Jam und viele mehr, Preis sehr günstig! Tel. 03929/720167 ruft ab 15.30 Uhr an

Verk. SNES-Spiele: Zelda 3, Aero The Acrobat, PacMan 2, Eck The Cat, Unirally und Punch Out! Preis nach VB. Tel. 09261/20143 Maxi verlangen

Verkaufe Super Mario 2, Castelvania 4, F-Zero, Super Soccer, S. M. Allstars, tausche auch gegen N64-Spiele. Tel. 06181/63416 fragt nach Christian

Verkaufe SNES mit div. Spielen und Zubehör, u. a. S-Game Boy, zu einem sehr guten Preis (auch einzeln). Tel. 089/7149020 fragt nach Philipp

Suche Monopoly für SNES! Verkaufe C-Planet (NES) 30,- DM, Zool, Warcock (SNES) je 45,- DM, Winter Gold (SNES) 50,- DM. Björn Fledmann, Loppersumerstr. 25, 26759 Hinte

Verkaufe Super Nintendo mit 19 Spielen, 2 Controller, Preis je Spiel 30,- DM, Preis für Konsole 100,- DM. Tel. 07175/5263, Fax: 7447

Verkaufe Super Nintendo, 2 Controller u. Spiele (Super Mario Kart, Super Mario World, Magical Quest, Super Mario All Stars), Preis 260,- DM. Tel. 07541/583521

Verk. SNES, 2 Pads, 3 Sp. (ISS Deluxe, S. M. All Stars, WCS Fußball) für 209,- DM. Tel. 03583/706424 zwischen 19 und 22 Uhr, nach Max fragen

GAME BOY

Verkaufe Game Boy mit Super Mario Land, F1 Race + 4 Spieleradapter, Gameboy-Koffer, Licht für 70,- DM, auch einzeln nach VB. Tel. 02594/83795 ab 14 Uhr

Verkaufe Game Boy (grau), Booster Boy u. Game Keeper für 60,- DM, geht auch einzeln oder für N64 Pilotwings u. Madden 64 150,- DM. Tel. 07131/910950 bei Johannes

Suche günstig GB-Spiele (bis 20,- DM), bitte Listen und Spielbeschreibungen an Kathrin Kutschenreiter, Wiesenstr. 11, 30880 Hannover-Laatzen

Verk. Game Boy + 2 Spiele f. 60,- DM und Sega-Master System mit 10 Spielkassetten für 120,- DM, TOP-Zustand. Tel. 0351/2518779

CLUBS

Cheats ohne Ende im Cheat Club 64! Schon ab 5,- DM/Jahr! Infos gegen 1,10 DM Rückporto bei Steffen Lehmann, Enkenbacher Weg 25, 12559 Berlin

Nintendo Club 2000 sucht Mitglieder, monatl. Club-Heft u. vieles mehr, kostenlose Infos bei Jens Terbuyhen, Hermann-Allmera-Str. 22, 26721 Emden

Suchen Mitglieder für den N64-Club Nintendo of Lyer mit Gewinnspiel, Cheats usw. Infos mit frankiertem Rückumschlag an Christian Kuhnke, Dupdelinnen 43, 29614 Soltau

SONSTIGES

Suche Vergessene Welt Jurassic Park Aktion-Dinos. Tel. 07063/6553 fragt nach Inge (keine Menschen, nur Dinos)

Verkaufe PSX + 2 Controller mit Diablo Final Fantasy VII + Theme Hospital + Men In Black + G-Police + Z + Ace Compat 2 für 350,- DM. Tel. 02233/42689

Über 600 Tips und Tricks für Spiele auf 3,5-Diskette PS, PC, Saturn usw., falls Interesse, 10,- DM an Thomas Egert, Ringstr. 11, 74906 Bad Rappenau, e-Mail Brain211@aol.com

Stop, suche dringend nach N-Zone 6/97 bis 10/97 mit Sammelkarten und Poster (nicht beschädigt), ruft unter Tel. 0221/6805280 an und fragt nach Julia, ab 18 Uhr

Verk. N64-Emulator, spielt alle Game Boy-Spiele auf dem N64, kompatibel mit jedem N64, Preis 90,- DM zzgl. Nachnahmegebühr. Tel. 07161/815765

Tausche N64 gegen PlayStation mit 4 Spielen, Rumble Pak u. 2 Contr., PSX mind. 2 Contr. u. 4 Spiele. Tel. 04525/2889 nur Mo. u. Frei.

Suche N-Zone 3/98 Ausgabe 10 mit Sammelkarten und Poster (bitte unbeschädigt), ruft unter Tel. 0221/6805280 an und fragt nach Julia, ab 18 Uhr

Verk. Sega Game Gear mit 2 Spielen, Preis 35,- DM. Tel. 0651/32623 fragt nach Christopher

Hi Leute! Ich suche einen Brieffreund, mit dem ich mich über Nintendo austauschen kann. Er sollte zwischen 10 und 13 sein und ein N64 besitzen. Steffen Bauer, Kastanienallee 7, 50189 Elsdorf

Verk. 9 Top-PSX-Spiele (Preis nach Vereinbarung) u. 5 Sega-MD Spiele je 20,- DM, bitte nur Raum Zwickau. Tel. 03760/125081 fragt nach Ricky!

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Zentrale Faxnummer:	0911-2872-250
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur:
Hans Ippisch

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller (ws)
Redaktion: Marco Marzinkowksi (mm)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
England-Korrespondent:
Derek de la Fuente (df)
Cheats & Codes: Michael Erlwein (me)
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta), Oliver Preißner (op), Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept, Titelgestaltung, Postergestaltung: Gisela Tröger

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- (Ausland DM 70,-)

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348-, PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif; Tel. 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne
Disposition: Andreas Klopfer
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 0203-30511-555

Verkauf: Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab 1.10.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage II. Quartal 1998 61.345 Exemplare

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender.
- Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Bomico & Laguna	06107-945145	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	06103-334444	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0130-5806	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-391113	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 26.8.98 am Kiosk

MISSION: IMPOSSIBLE

Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe schon einen Test der Import-Version eingeplant, doch die kurzfristige Verschiebung der USA-Veröffentlichung auf den 17.7.98 machte uns einen Strich durch die Rechnung. Nun sollten wir euch aber auf alle Fälle in der kommenden N-Zone einen ausführlichen Bericht liefern können. Der Countdown läuft!

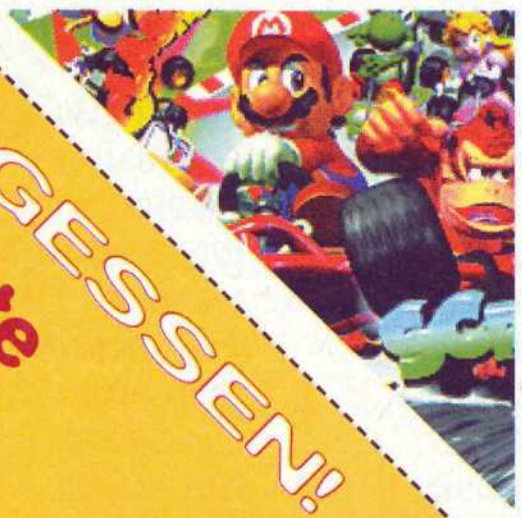
F-ZERO X

Mitte Juli war es (hoffentlich) endlich so weit: Das seit Jahren erwartete F-Zero X erschien in Japan. Ob Shigeru Miyamotos neuestes Meisterwerk an die Erfolge des SNES-Vorgängers anknüpfen kann und Rivalen wie Extreme G 2 oder WipEout 64 angesichts der Qualität von F-Zero X zurück in die Inspektion müssen, könnt ihr im Import-Test in der kommenden N-Zone nachlesen.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Test: Design Mon 3D, Strike Zone, Chopper Attack*
- *Bahn frei: F1 World Grand Prix von Nintendo startet*
- *Neues aus dem Labor: Zubehör auf dem Prüfstand*
- *Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 2*
- *Forsaken-Komplettlösung, Teil 2*
- *Extreme G 2: Die Gewinner!*

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 26.8.98!



Was wird gespielt bei...

Marco Marzinkowski

Marco Marzinkowski (28) verstärkt seit dem 13. Juli 1998 die N-Zone-Mannschaft als erster von drei Neuzugängen.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Banjo-Kazooie, Forsaken und Frankreich 98.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Banjo-Kazooie: 9 große Spielwelten, eine komplexe Steuerung, abwechslungsreiches Gameplay und exquisite Grafik. Rare does it again.
Forsaken: Die genialen Explosionen und generell die famose technische Ausführung, die ausgeklügelte Levelstruktur und die dichte Atmosphäre ergeben ein Actionspektakel der besonderen Güteklasse.
Frankreich 98: Nachdem mich die Leistungen von Bertis Buben eher enttäuscht haben, möchte ich es am Bildschirm besser machen. Zumal es für ein schnelles Spielchen zwischendurch bestens geeignet ist.

3. Welche 3 Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?
1. Super Mario 64: Über Mario Worte zu verlieren, hieße Eulen nach Athen zu tragen.
2. Wave Race 64: An dem realistischen Wellengang kann ich mich stundenlang ergötzen, zumal auch Steuerung und Design vorbildlich sind.
3. Blast Corps: Innovatives, erwachsenes Konzept und saubere Technik. Ein weiteres Meisterwerk von Rare.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Zum einen der geniale, ergonomische Controller, der einfach neue Maßstäbe gesetzt hat, zum anderen – trotz der gegenteiligen Meinung vieler – die Modultechnik. Spielgenuß ohne lange Ladezeiten, was könnte schöner sein? Da verzichte ich gerne auf aufwendige Render- und Videosequenzen ohne spielerischen Nährwert.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ich hoffe, Capcom liest diese Zeilen: Ghosts 'n' Goblins.

6. Mit welchen Video- oder Automatenspielen begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Mit einem Atari VCS 2600 fing alles an. Begeistert haben mich in der grauen Vorzeit vor allem Frogger, Pacman und das indizierte River Raid.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Sportspiele im allgemeinen, Rennspiele im speziellen. Es geht nichts über ein flottes Match gegen Freunde, Kollegen oder die CPU-Sportler. Beim Genre der Racer reizt mich vor allen Dingen das Gefühl von Tempo, welches wir auf deutschen Straßen leider viel zu selten erleben dürfen. Ansonsten begeistern mich klassische Shooter, 3D-Gefechte und Jump&Runs.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Frankreich 98 in geselliger Runde. Durch den WM-Bonus und die ausgereifte Steuerung eine spaßige Angelegenheit.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Ich freue mich schon richtig darauf, den N-Zone-Lesern künftig das zu geben, was sie wollen, nämlich aktuelle Reportagen, fundierte Tests und aussagekräftige Kaufempfehlungen.

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Sammelkarte 48

Tips & Tricks — N-ZONE

Forsaken

WORUM GEHT'S?

Forsaken von Acclaim ist ein unglaublich actionreiches Shoot 'em Up, das aufgrund eines ungewöhnlichen Designs auch Action-Muffel begeistern dürfte. Bis zu vier Spieler dürfen antreten!

1. Zugang zu allen Missionen

Drücke auf dem Startscreen der Reihe nach A, R, Z, Oben, Oben (jeweils auf dem grauen Steuerkreuz), C oben, C unten und C unten. Nun erscheint auf dem Bildschirm die Meldung Missions Open: On. Betätigst du die gleiche Kombination noch einmal, erscheint Missions Open: Off.

2. Mehr Leben bekommen

Wenn du ein Extraleben findest, dann kannst du dir einfach weitere besorgen. Nimm das Extraleben und breche die Mission ab. Wiederhole dies solange, bis du so viele Leben hast, wie du brauchst.

3. Gefechts-Modus aktivieren

Um den Gefechts-Modus zu aktivieren, mußt du nur den Missionszugangscode (siehe 1.) aktivieren.

4. Zugang zu versteckten Levels

Wenn man den ersten Level in weniger als 2:30 Minuten beendet, erhält man Zugang zu den mittelschweren Levels. Benötigst du weniger als 1:30 Minuten, dann hast du die sehr schweren Levels zu absolvieren.

Steuerung

- Bike steuern
- Bike nach oben bewegen
- Bike nach rechts bewegen
- Bike nach links bewegen
- Bike nach unten bewegen
- A: Vorwärts
- B: Rückwärts
- START: Spiel anhalten
- Z: Primäre Waffe abfeuern
- Waffe wählen
- L: Ohne Bedeutung
- R: Sekundäre Waffe abfeuern

Sammelkarte 47

Tips & Tricks — N-ZONE

Banjo-Kazooie

WORUM GEHT'S?

Banjo-Kazooie ist ein phänomenales 3D-Action-Adventure, das sogar Super Mario 64 in allen Belangen überlegen ist. Das Ziel des Spiels besteht darin, in allen neun Welten jeweils 10 Puzzle-Teile zu bekommen.

CHEATS

In diesem Spiel gibt es viele eingebaute Cheats, die alle auf ähnliche Art und Weise zu aktivieren sind. Man muß in jedem Fall immer auf das Bild über der Feuerstelle in Banjos Haus schauen (C oben). Dazu benötigt man auch ein wenig Übung! Banjo fängt dann zu reden an.

1. Zuerst braucht man noch den „Jiggy" aus der Sandburg in Treasure Trove Cove. Nun kann man ein Puzzlespiel spielen (Teile zusammensetzen).

2. Geht Banjo nun zurück zur Sandburg und buchstabiert dort „BOTTLESBONUSONE", so bekommt er einen übergroßen Kopf. „NOBONUS" macht dies wieder rückgängig.

3. Spielt man dann Puzzle 1 bis 6 und alle „Bottles", so hört man, daß es nichts mehr zu spielen gibt. Wenn man nun trotzdem noch einmal spielt, bekommt man den Code „WISHYWASHYBANJO". Dieser Code (in der Sandburg) macht Banjo zu einer Waschmaschine.

5. 1. bis 2. Puzzle ergibt „BOTTLESBONUSTWO" = große Hände und Füße (Banjo)

6. 1. bis 3. Puzzle ergibt „BOTTLESBONUSTHREE" = großer Kopf und Flügel (Kazooie)

7. 1. bis 4. Puzzle ergibt den Code „BOTTLESBONUSFOUR". Dies hat einen langen, dünnen Banjo zur Folge.

8. 1. bis 5. Puzzle „BOTTLEBONUSFIVE" = große Hände, große Füße, lang und dünn (Banjo)

9. 1. bis 6. Puzzle gibt „BIGBOTTLESBONUS" und dadurch einen riesigen Banjo.

Steuerung

- Spieler steuern
- Näher ranzoomen
- Kamera rotieren
- Kamera rotieren
- Weiter wegzoomen
- A: Springen
- B: Angreifen (diverse Arten)
- START: Spiel anhalten
- Z: Ducken
- Waffe wählen
- L: Ohne Bedeutung
- R: Kamera zentrieren

Sammelkarte 6

Nintendo-ABC — N-ZONE

Fachbegriffe von A-Z

Auf vielfachen Leserwunsch erklären wir in unserer Serie wichtige Begriffe aus der Welt der Videospiele.

Level
Level ist ein gebräuchliches englisches Wort für den Begriff „Stockwerk". Passenderweise übernahm man dieses Wort gleich für die Spielewelt, wo die Nummer des Levels angibt, wie weit man sich schon vor- oder hochgearbeitet hat.

MHz
Die Taktfrequenz eines Prozessors wird in MHz gemessen. Sie gibt Auskunft darüber, wie schnell ein Prozessor ist. Je höher die Taktfrequenz, desto schneller ist die Konsole. Wichtig ist außerdem jedoch, wieviel Bit ein Prozessor hat. Beispielsweise ist in der Regel ein mit 8 MHz getakteter 8 Bit-Prozessor langsamer als ein mit 4 MHz getakteter 16 Bit-Prozessor, da dieser mehr Informationen auf einmal verarbeiten kann.

MIPS
Wie schnell ein Prozessor wirklich ist, erfährt man über seinen MIPS-Wert. Wieviele Millionen Rechenoperationen pro Sekunde kann er durchführen?

MOVES
Die Bezeichnung „Moves" verwendet man hauptsächlich bei Beat 'em Up-Spielen. Damit gemeint sind die verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten (engl. to move = bewegen) der Kämpfer. Ein Special Move ist eine spezielle Bewegung, die über verschiedene Tricks ausgeführt werden kann.

MULTIMEDIA
Ebenso wie „Interaktiv" handelt es sich auch bei Multimedia um ein derzeit äußerst angesagtes Modewort. Was damit genau gemeint ist, kann jedoch niemand so richtig sagen. Voraussetzung für Multimedia dürfte jedoch ein Datenträger sein, der das Abspielen von Filmen, Musik und Spielen ermöglicht, damit also drei Medien auf einmal präsentieren kann. Zusätzlich können auch noch ernsthafte Anwendungen hinzukommen.

PIXEL
Prinzipiell ist ein Pixel ein Bildpunkt, und je mehr davon eine Konsole darstellen kann, umso besser ist die grafische Qualität. Im hochauflösenden Modus kann das Nintendo 64 beispielsweise 640x480 Pixel darstellen. Die Anzahl der Pixel spielt mittlerweile übrigens eine geringere Rolle als früher, da das N4 unabhängig von der gewählten Auflösung die Pixel verwischen kann (Blur-Effekt), womit die Auflösung nicht mehr erkennbar ist.

RAM
Random Access Memory lautet die ausgeschriebene Bezeichnung für RAM. Im Gegensatz zu ROM-Speicher (wie auf Modulen) kann man das RAM nicht nur lesen, sondern auch beschreiben. Wenn sich beispielsweise die Punktezahl des Spielers ändert, werden dafür die entsprechenden Adressen im RAM neu beschrieben. Das ROM (Read Only Memory) läßt sich nur lesen, ist somit nicht veränderbar.

RELEASE
Wenn man von dem Release eines Spiels spricht, meint man dessen Veröffentlichung. Erfahrungsgemäß sind die Release-Daten von Firmen stetigen Veränderungen unterworfen.

RISC-CHIP
RISC-Chips (Reduced Instruction Set Computer) zeichnen sich durch ihre enorme Schnelligkeit aus. Während andere Prozessoren (beispielsweise ein Pentium) sehr viele verschiedene Befehle verstehen, läßt sich ein RISC-Chip nur mit wenigen Kommandos ansprechen, dafür ist er allerdings auch extraflink.

Sammelkarte 49

Tips & Tricks — N-ZONE

Wetrix

WORUM GEHT'S?

Wetrix ist ein innovatives Knobelspiel, das die bewährte Spielidee von Tetris aufgreift und in eine neue Spielegeneration führt. Das Ziel des Spiels besteht darin, Wasser vor dem Abfließen zu bewahren.

1. Boden verändern

Wenn du alle 16 Übungslevels (Practice) geschafft hast, wechselt die Hintergrundfarbe in Rot. Im Optionsmenü gibt es dann einen neuen Punkt namens „Floor" (Boden). Hier kann man nun viele verschiedene Untergrundarten aussuchen (auch die amerikanische Flagge usw.).

2. Wellen

Für diesen Trick muß die Hintergrundfarbe grün sein (siehe oben). Nun kann man im Hauptmenü, in dem man den Spielmodus auswählt, C oben halten. So sollte sich das Wasser nach oben „auftürmen". Wenn man nun den Stick bewegt und dabei C oben weiterhin hält, so bewegt sich das Wasser über den Schirm. Mit schnellen Bewegungen sind tolle Effekte zu erzielen. Hält man C unten, so gibt es eine Art Strudel im Wasser.

3. Neue Einzelstücke

Zuerst muß man wieder alle Übungslevels beenden. Der Hintergrund wird rot. Nun muß man außer im Practice und Multiplayer-Modus überall das „OK" bekommen. Danach sollte sich die Hintergrundfarbe in Grün ändern. Von nun an kann man in allen Spielmodi (außer Practice) einen kleinen blauen Kerl entdecken. Wenn du ihn anklickst, so erscheint eine Ente, die für die neuen Teile (Triangel, kurze Balken und große Quader) steht.

Steuerung

- Teilchen bewegen
- Kamera rotieren
- Kamera rotieren
- Kamera rotieren
- Kamera rotieren
- A: Teilchen fallenlassen
- B: Teilchen rotieren
- START: Spiel anhalten
- Z: Angriff starten (Multiplayer)
- Teilchen steuern
- L: Angriff starten (Multiplayer)
- R: Zoom-Modus verändern

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 47

Banjo-Kazooie

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 48

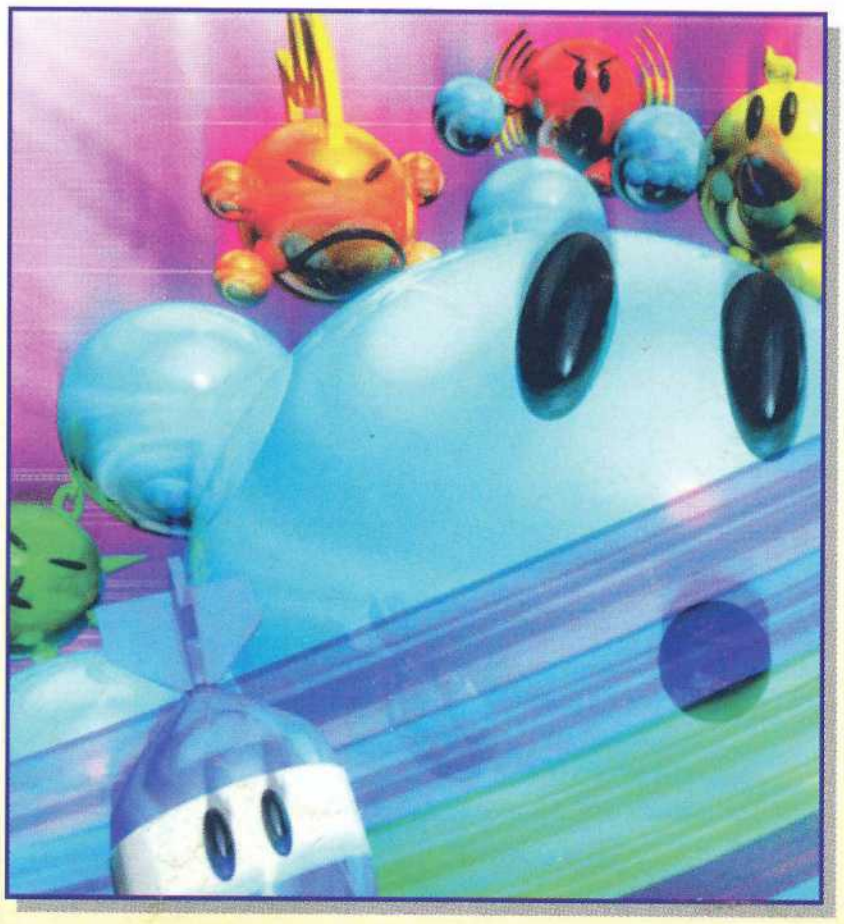
Forsaken

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 49



Wetrix

Nr. 1

N-ZONE

Nintendo-ABC

Sammelkarte 6

Fachbegriffe von A-Z

Nr. 3